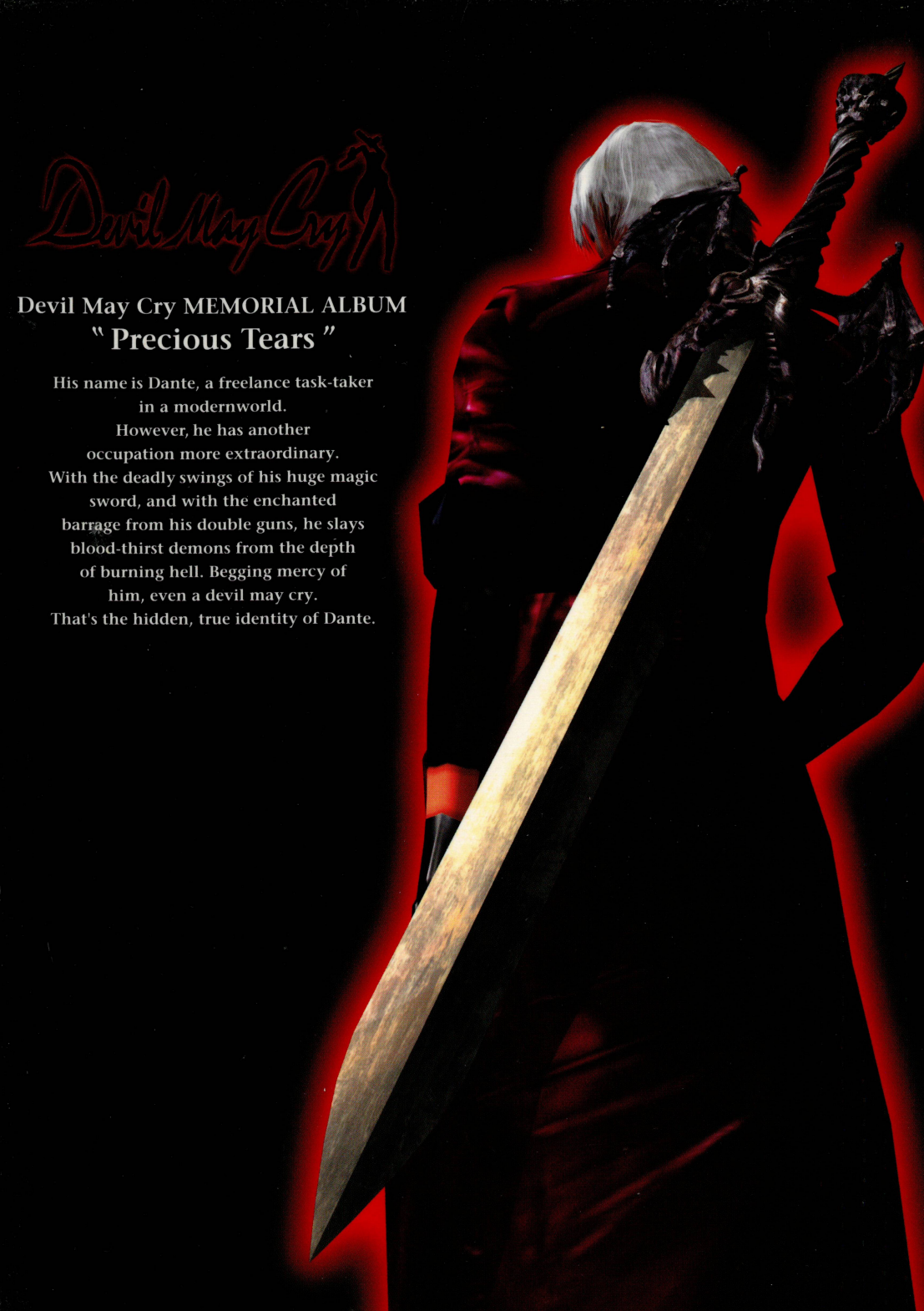


Devil May Cry MEMORIAL ALBUM

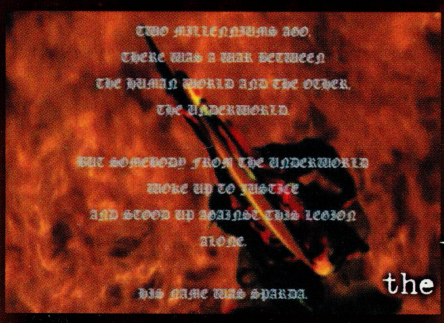
" Precious Tears "

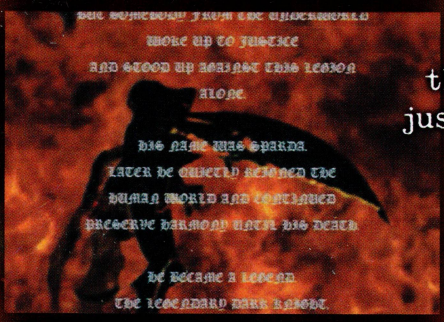
His name is Dante, a freelance task-taker
in a modernworld.
However, he has another
occupation more extraordinary.
With the deadly swings of his huge magic
sword, and with the enchanted
barrage from his double guns, he slays
blood-thirst demons from the depth
of burning hell. Begging mercy of
him, even a devil may cry.
That's the hidden, true identity of Dante.

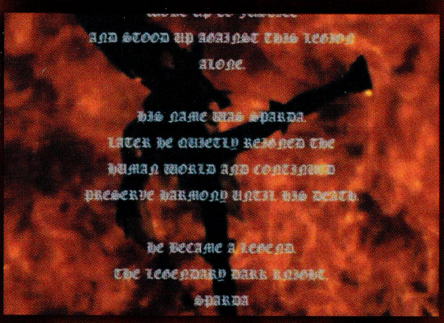

Devil May Cry Memorial Album
"Precious Tears"

Prologue









Two milleniums ago,
there was a war between
the human world and the other,
the Underworld.
But somebody from
the Underworld woke up to
justice and stood up against
this legion , alone.
His name was Sparda.

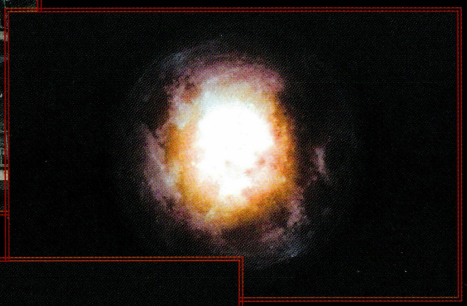
二千年前
人々の平和が 魔界の侵略によって砕かれた
だが一人の悪魔が正義に目覚め
闇の軍勢に立ち向かった
魔剣士 スパーダ



Later, he quietly reigned
the human world
and continued preserve
the harmony until his death.
He became a legend.
The legendary dark knight,
Sparda.

戦いに勝利した彼は
人間界に降臨し
その平和を見守った
彼の命が
伝説に刻まれるまで





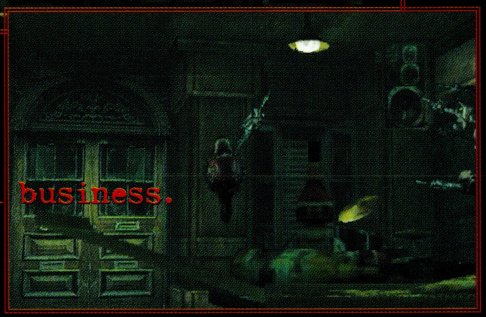








"Devil May Cry"
“デビル　メイ　クライ”



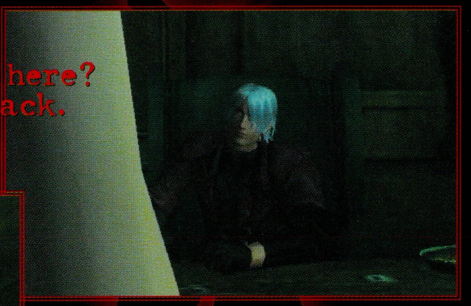
...sorry we closed at 9:00.
Again, no password.
I can't seem to get any real business.
今夜は閉店だ
合言葉なしか ロクな仕事が来ねえな



Whoa, slow down babe!
慌てた客だ



Well well, what do we have here?
Nature's call? It's in the back.
深夜の美女か トイレなら裏だぜ　急ぎな





So...you must be the handyman
who will take any dirty job.
Am I correct?
どんな仕事も請け負う便利屋って　あんたね？

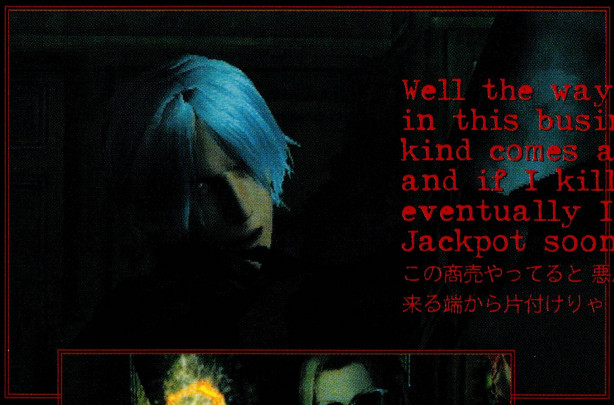


Almost.
I only take special jobs.
If you know what I mean.
まあな ヤバい仕事は大歓迎だ 分かるだろ



you're the man who lost
a mother and a brother to
evil twenty years ago.
20年前　母親と兄弟を 魔族に殺された

The son of the legendary dark knight, Sparda.
Mr. Dante.
伝説の魔剣士スパーダの息子 ミスター　ダンテね

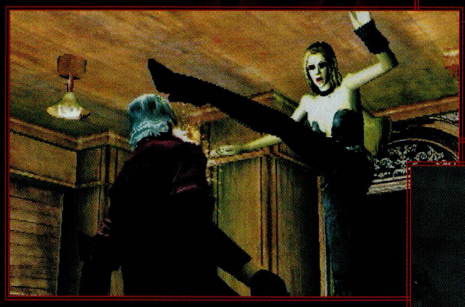


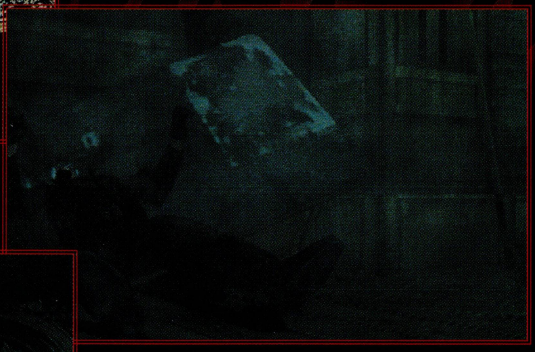
Well the way I figure it,
in this business a lot of your
kind comes around,
and if I kill each one that comes,
eventually I should hit the
Jackpot sooner or later.
この商売やってると 悪魔どもの食い付きがいい
来る端から片付けりゃ いつか仇に“大当たり”だ



In that case,
you should be used to
this sort of thing.
なら覚悟はいいわね







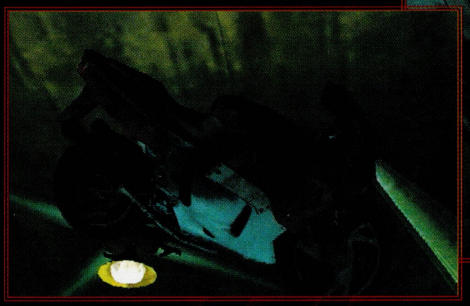






Are you really the son of
the legendary dark knight, Sparda?
それでも魔剣士の息子かしら

Didn't your daddy teach you
how to use a sword?
パパから剣の使い方は 教わらなかった？





...a sword?
剣だって？

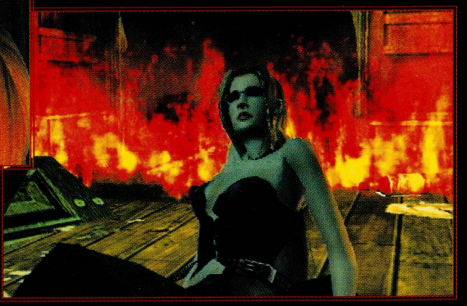




Time to go to work guys.
こいつを喰らいな！



Even as a child, I had powers.
There's demonic blood in me...
ガキの頃から 俺の体には悪魔がいた



What strength...
なんて力なの？

You were the first one
to know about my avengence.
It looks like I'm getting closer.
仇の話を知ってるとは… “大当たり”は近いな

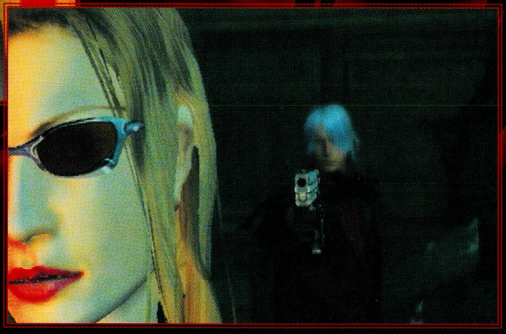








It seems that way.
そのようね

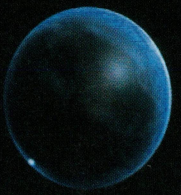


But I'm not your enemy.
My name is Trish.
でも私は敵じゃない 名前はトリッシュ



I came here to seek
for your help...
to put an end
to the Underworld.
力を借りたいの 魔界を滅ぼすために





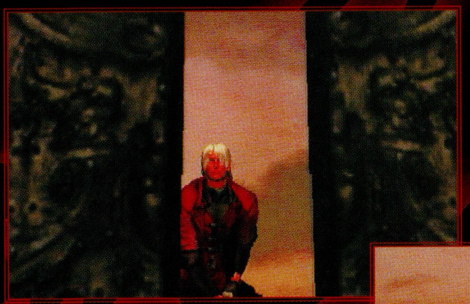
20 years ago, Mundus,
the emperor of the
Underworld resurrected.
20年前 魔界の帝王ムンドゥスが 復活を果たした



Mundus?
ムンドゥス？

Yes. His powers were sealed
by Sparda. He's attempting
to gain control over
the human world once again.
彼は 再び人間界を 侵略しようとしている
He's been preparing to open
the gate on...Mallet Island.
魔界の扉を開く気よ あの マレット島で

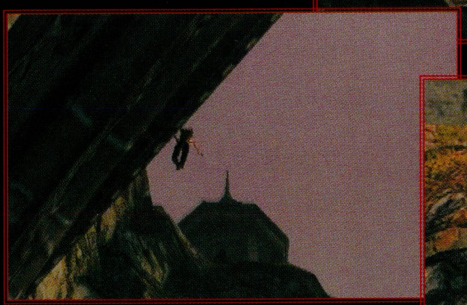


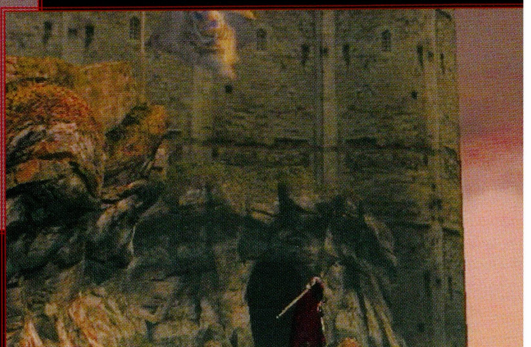


The castle is above
this cliff.
この上に城があるわ

C'mon let's go!
さあ 行くわよ







Devil May Cry Memorial Album "Precious Tears"

[C O N T E N T S]

Prologue 2

Mission story 11

Epilogue 182

Dialogue 186

Mission01 血塗られし呪い人形 CURSE OF THE BLOODY PUPPETS 12

Mission02 死を司りし裁判官 JUDGE OF DEATH 18

Mission03 灼熱の破壊者 DESTROYER OF ARDOR 24

Mission04 漆黒の騎士 BLACK KNIGHT 30

Mission05 魂の導き GUIDING OF THE SOUL 40

Mission06 地下水路の悪魔 EVIL OF THE WATERWAYS 42

Mission07 灼熱の鍵を抱いて HOLDING THE KEY OF ARDOR 46

Mission08 伝説の剣士再来 THE LEGENDARY KNIGHT RETURNS 48

Mission09 新たなる力 NEW STRENGTH 60

Mission10 霧深き渓谷 CANYON OF MIST 72

Mission11 宿命 FATE 76

Mission12 幽霊船 GHOST SHIP 82

Mission13 深淵 ABYSS 88

Mission14 深き闇・高き山 DEEP DARKNESS & TOWERING MOUNTAINS 90

Mission15 運命の輪 WHEEL OF DESTINY 94

Mission16 暗闇の悪夢 NIGHTMARE OF DARKNESS 106

Mission17 別れた形見 PARTED MEMENTO 116

Mission18 -霊石 エリキサ- SPIRIT STONE, 'ELIXIR' 128

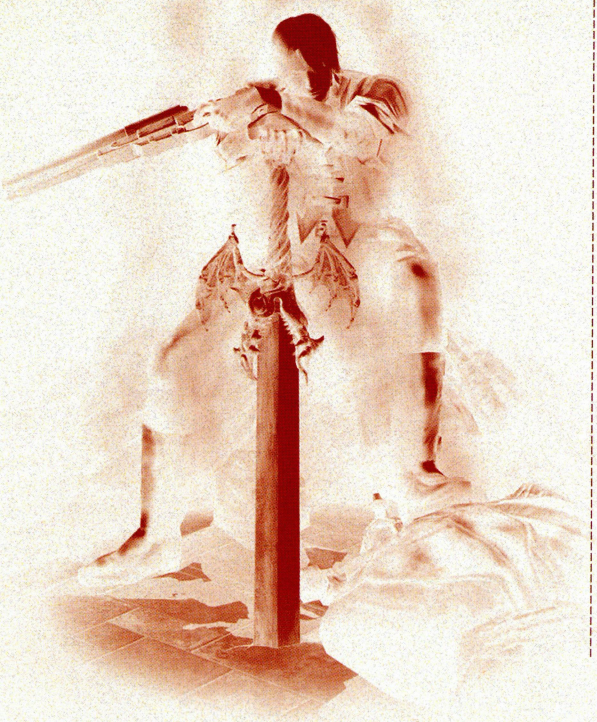
Mission19 異形の世界へ ENTER THE CORRUPTED WORLD 136

Mission20 悪夢との決着 SHOWDOWN WITH NIGHTMARE 142

Mission21 生きている洞窟 LIVING CAVE 150

Mission22 伝説の戦い LEGENDARY BATTLE 154

Mission23 母の導き MOTHER'S GUIDE 172




Mission Story

Following Trish,
Dante invades the old castle.
Inside the castle wrapped in silence,
the cursed door refused the invasion.
To undo the curse, Dante starts to collect the red orbs.

トリッシュを追って
ダンテは古城へと足を踏み入れた
重く、冷たい静寂が支配する城内で
彼を阻む最初の障壁が立ち塞がる
それは血に飢え、殺意のみに突き動かされた
呪いの傀儡たちだった

Mission-01

CURSE OF THE BLOODY PUPPETS

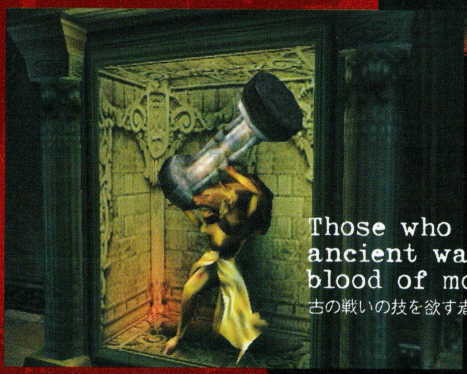
血塗られし呪い人形



ダンテが城壁の裂け目から進入すると、
背後で岩壁がせり上がり、退路を固く閉ざした。
静寂に包まれたホールを、
ダンテは悠然と歩きはじめる。



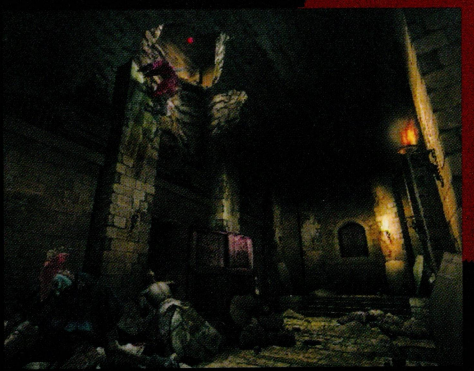
呪われた扉が行く手を阻んでいた。
扉は45個の緋色に染まる魔石を求め、開放を拒む。
過去に魂を握りつぶされた冒険者の悪霊が、
怨嗟の叫びを挙げてダンテに襲いかかった。



Those who desire to acquire the ancient ways of war shall offer the blood of monsters in exchange.

古の戦いの技を欲す者　我に魔族の血を捧げよ







呪われた扉を開き、螺旋階段を登った先は、
荒れ果てた衛兵室だった。
室内に佇むのは、
人の背を優に越える巨大な操り人形。
その掌は妖光を放ち、
手渡すように腕が差し出されている。
ゆっくり手を伸ばすと、腐食した鍵が見つかった。



Rusty Key
古びた鍵

普通の鍵。錆びついているが、扉を開ける分には十分使用に耐えられそうだ。

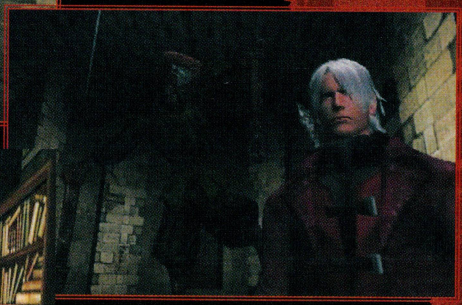
Hall
ホール

建物に設けられ、多くの者が待ち合わせや来客の応対などに利用できる広い空間。この古城では、中央に配置された騎士の像が特徴的である。





人形は、突然弾かれたように動き出した。
愛銃を両手に、ダンテの闘志が静かに燃え上がる。
ダンテの背後には、さらなる殺気が迫っていた。
城内には、邪悪な気が満ち始めていた。

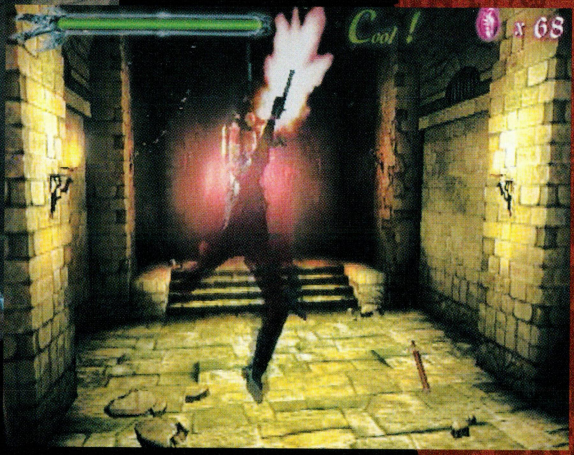






次々と現れる魔の人形たちを屠りながら、
ダンテはホールへの道を急いだ。
乾いた銃声と人形の斬り裂かれる音とが、
空間を支配していた静寂に荒々しく幕を下ろす。







Marionette
マリオネット

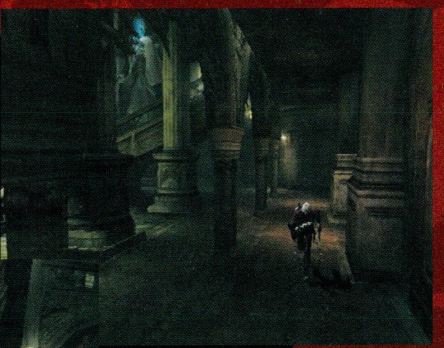
自らの肉体の維持すらできない低級悪魔が、人形という「器」を借りた存在。「操り人形」の名前のとおり、糸のようなものが見えるのも特徴。



Bloody Mari
ブラッディマリー

マリオネットと同様、低級悪魔が憑いた「血まみれ」の人形。人の血を吸った赤い衣は、この悪魔の力を何倍にも増幅するという。

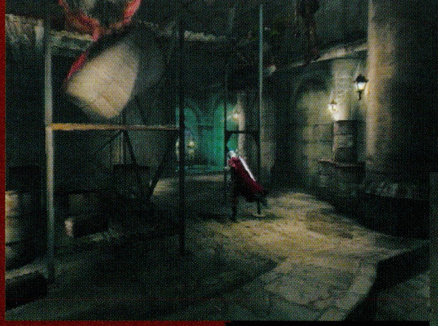






“古びた鍵”が、扉を呪いから開放する。
人形どもの手荒な歓迎は、
ダンテに汗ひとつかかせることはなかった。

回廊を抜けた先は、古城にはおよそ似つかわしくない
古びた戦闘機の安置される武器庫だった。
冷たい金属臭の中を探索するダンテは、
やがて謎めいた不思議な紋章を発見する。













壁の紋章は、おもむろに“力”を欲した。
ダンテは背中のフォースエッジを構え、
壁ごと破壊せんばかりに斬撃を加える。
紋章はほどなく、剣士の力を認めたかのように
青い光を放ち、ダンテを地下へと導いた。

地下に用意された闘技場に足を踏み込むや否や、
ダンテは四方を人形に囲まれた。
そのことごとくを破壊し、
ダンテは武器庫へと踵を返す。





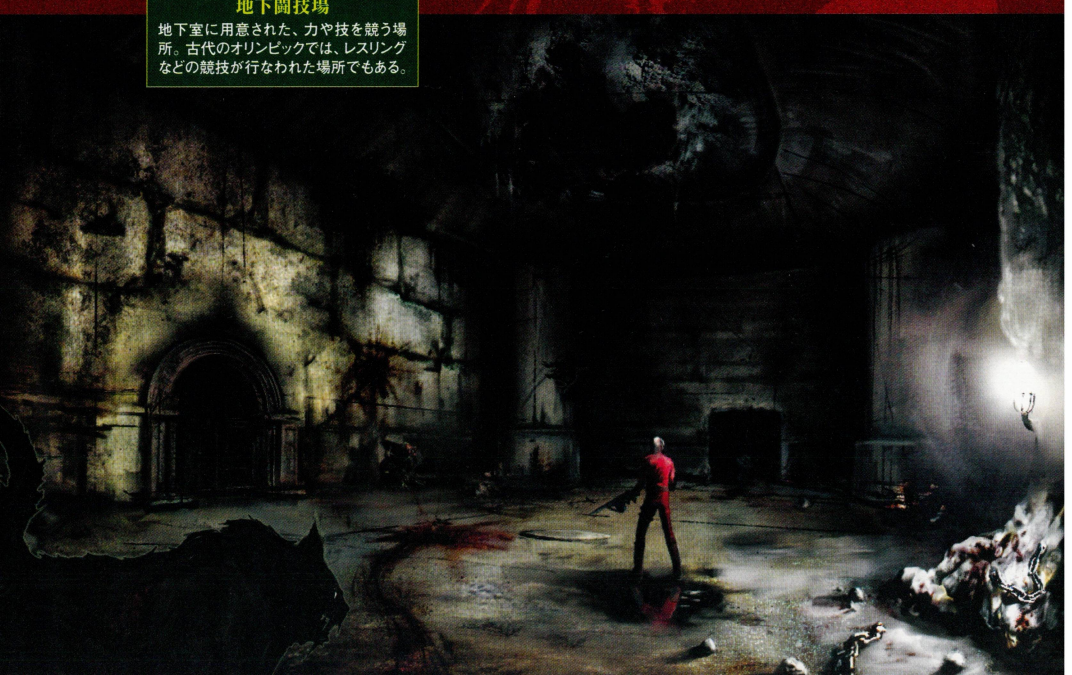




つい先刻までの静寂と打って変わって、
武器庫では無数の人形どもがダンテを待ち構えていた。
哀れな下級悪魔たちは、折り重なるように
偽りの魂を散らしていく。
武器庫での狂乱の宴が終わった時、
閉ざされていた扉がその封印を解いた。

Underground Arena
地下闘技場

地下室に用意された、力や技を競う場所。古代のオリンピックでは、レスリングなどの競技が行なわれた場所でもある。



He opens the cursed door and makes his way to the cathedral through the gently curving corridor. However, in the door that continues to the cathedral, a large sword is stabbed. Relief, like a judge, refused the invasion.

呪われた扉を開け、緩やかな弧を描く回廊から大聖堂を目指す
しかし大聖堂へと続く扉には
その守護像の心臓を貫くように大剣が突き立てられていた
扉は侵入者を拒むのではなく
神の信奉者を生贄へと誘う邪悪なる罠だったのだ

Mission-02

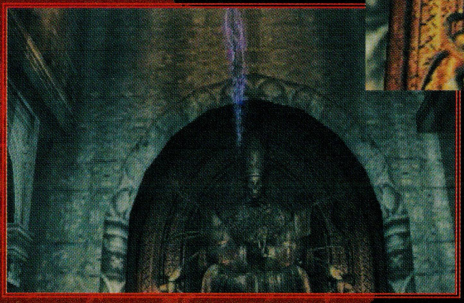
JUDGE OF DEATH

死を司りし裁判官





I am Alastor.
The weak shall give their heart and swear their eternal loyalty to me.
我が名はアラストル
力無き者はその心臓を贄とし　我に永遠の服従を誓え









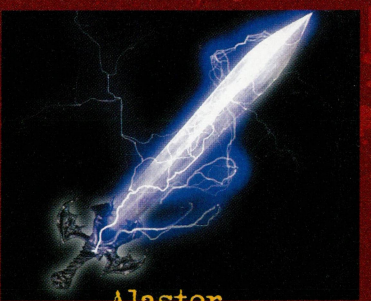






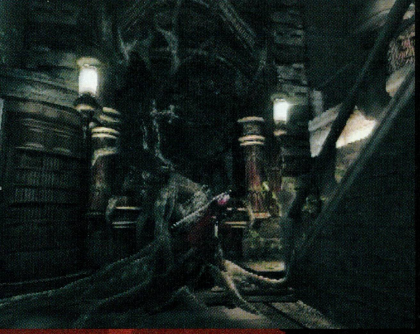


聖母の胸に突き立てられた剣が、
不意にダンテの心臓を貫いた。
床を染め抜かんばかりの鮮血がほとばしる。
しかし、その刃がダンテを傷つけることはなかった。
青き稲妻をまとった大剣は、
伝説の魔剣士の息子を自らの持ち主に選んだ。



Alastor
アラストル

青い電撃を帯びた大剣。スピードと飛翔能力を所有者にもたらすため、ダンテに素早い突きや、高いジャンプ力を与えた。



続いてダンテが足を踏み入れた場所は、
古書、とりわけ妖術や儀式に関する書を集めた図書室だった。
棚に整然と並ぶ書籍群を眺めているなかで、
ダンテはテーブルから“ショットガン”を発見する。





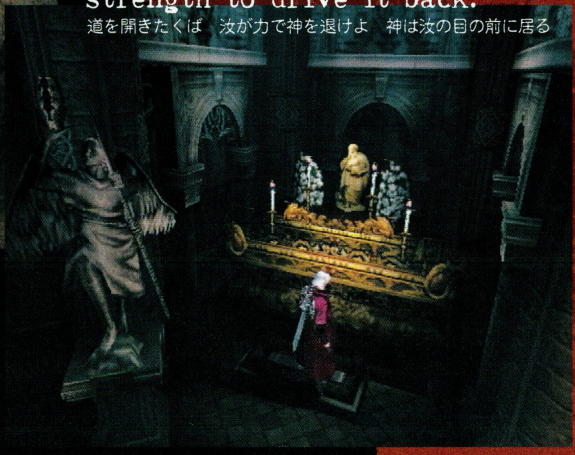


Shotgun
ショットガン
広い範囲に攻撃できる銃器。至近距離から対象を弾けば、与えるダメージは計り知れない。

中庭では獅子の門番を見つけるが、
門番は獅子との対面を拒む。
ただ、「証」を求めるのみだった。



A god stands before thee.
To open the path, use thy
strength to drive it back.
道を開きたくば　汝が力で神を退けよ　神は汝の目の前に居る



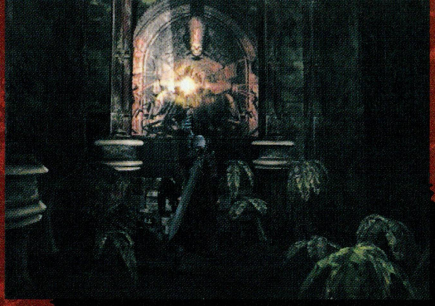
祭壇に足を踏み入れたダンテは、
祭壇に誘われるがままに神を斬り伏せた。
するとその祭壇の下に、新たなる道が現れた。



Reading Room
図書室
城の改修の履歴や土地の詳細、錬金術など様々な書物が保管されている図書室。本来、書物の保管や閲覧を目的とする部屋だが、この図書室には巨大な樹木が根をおろしている。



Court
中庭
建物と建物、または部屋と部屋の間に位置する庭。この古城では中央に噴水があり、現在も水が湛えられている。



祭壇の神に導かれた先で、
ダンテは“裁きの宝杖”を持つ彫像に遭遇する。
宝杖は静かにダンテを受け入れた。



Staff of Judgement
裁きの宝杖

不思議な光を放ち続ける杖。腕の骨が柄に巻きつき、今も大事そうに握りしめている。

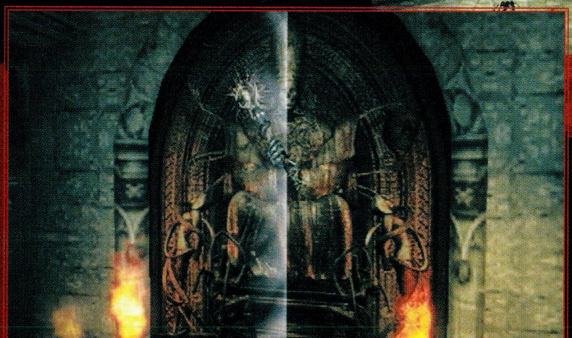


杖を手に図書館へ戻ったダンテ。
だがその行く手を、突如悪なる封印が阻んだ。
そして冷たい殺気が室内を走り、高らかな狂気の笑いとともに仮面の邪霊が現れる。
その名はシン シザース。
かつてこの悪魔を見た人々は、速やかに命を刈り取る残忍な姿に死の神を連想したことだろう。









“裁きの宝杖”は、あつらえたように裁判官のレリーフに収まった。
レリーフは分断され、隠された扉が姿を現す。
扉を開いた先は、荘厳な雰囲気をかもす大聖堂であった。



Secret Door

隠し扉

奥に続く部屋を悟られぬよう、壁のように装飾が施された扉。死を司る裁判官が彫られ、また“アラストル”が突き立てられていたのもこの扉である。

Sin Scissors

シン シザーズ

依り代である仮面なしでは実体化すらできない低級悪魔。そのため、物理的な攻撃が効くのは仮面だけである。両手にもった巨大なはさみは鉄製で、シン シザーズの魔力によって物体化させている。

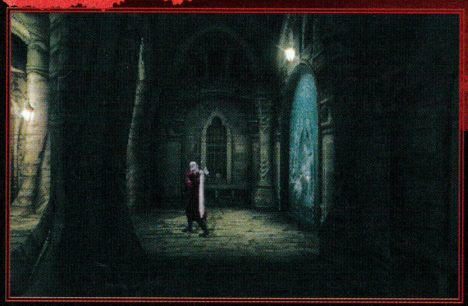
Dante takes the renewed power of Alastor and enters the cathedral.
In front of the altar stands the "Pride of Lion" which is only attainable by those who conquer the trials.

"アラストル"を得たダンテは
大聖堂で"獅子の誇り"に遭遇する
祭壇に祀られたプレートが求めるものは
試練を乗り越えられる
技量と勇敢な気持ちであった

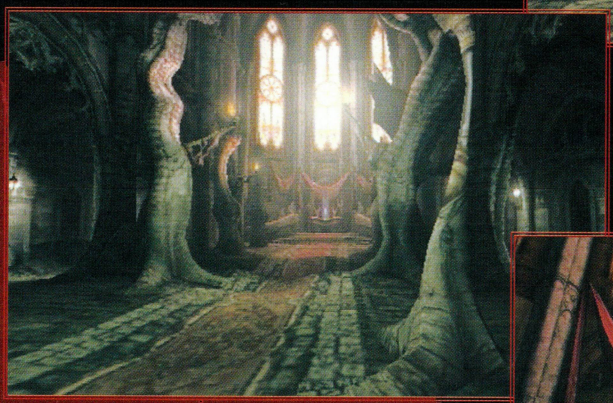
Mission-03

DESTROYER OF ARDOR

灼熱の破壊者







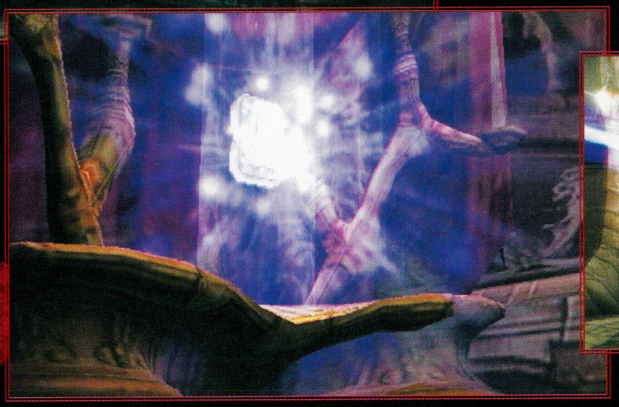
大聖堂の祭壇の前、
浮遊する"獅子の誇り"に手を伸ばす。
しかし試練を経ていない者には、
触れることすら適わなかった。

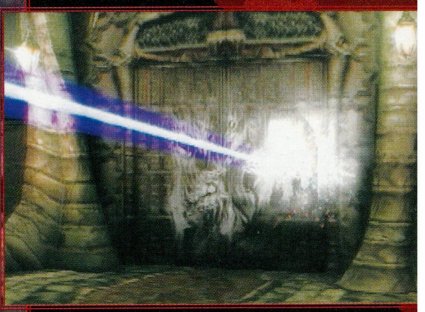


The Pride of Lion is granted only to those who choose the path of trials.
試練の道を進まぬものに　獅子の誇りを得ることかなわず



“獅子の誇り”は、不意に閃光を放った。
一条の青い雷光が正面の扉を貫く。
それは、ダンテの技量を計らんとする、
“獅子の誇り”が課した試練への言葉なき誘いであった。

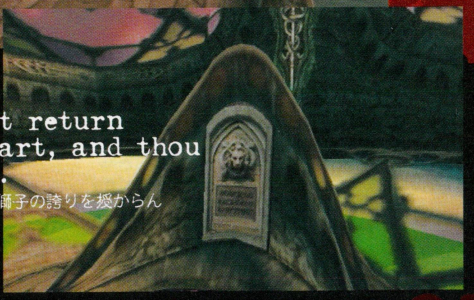






大聖堂から外に伸びる試練の回廊を進む。
回廊の先端にある獅子のレリーフには、
試練の内容が彫られていた。





Go back the path and thou shalt return from the abyss with thy lionheart, and thou shalt receive the Pride of Lion.
道を戻り、汝が勇猛さで　奈落の底から帰りたまえ　さすれば獅子の誇りを授からん







中空に架かる回廊のなかば、不意に天が轟く。
刹那、夕暮れを劈く稲妻がダンテを打つ。
落雷は回廊もろともダンテを海底へ叩き落とした。
脱出口を求めるダンテを、無数の頭蓋骨が取り囲む。
獅子の課した試練であった。





Sargasso
サルガッソー

“難破船の墓場”の意を持つ悪魔で、海と魔界のはざまに姿を潜めて近寄るものに襲い掛かる。またサルガッソーに喰われた死者は、永遠に冥界をさまようという。



サルガッソーを蹴散らしたダンテは、
“獅子の誇り”を求めて大聖堂へと戻る。
果たしてその石版は、試練を乗り越えた
勇敢なる挑戦者を称え、その身を晒していた。





Pride of Lion
獅子の誇り

「強さ」の象徴である獅子のレリーフの施されたプレート。獅子の門番との対面が許されるという強者の証である。



試練を乗り越えたダンテに、
新たな殺気が忍び寄る。
耳をつんざく轟音とともに
姿を現したのは、
巨大な体躯に溶岩の地を流す、
火山のごとき悪魔ファントムだった。





Phantom

Another small one.
なんだ　このチビは？

I sensed something
a little bigger.
What a disappointing catch.
大きな闘気を感じたが…　ただの人間か！



Dante

What a BIG surprise?
なんだ　化け物

I hope for your sake
you got something inside
that big body of yours.
筋肉以外にも　ちゃんと中身は詰まってんのか？



Phantom

You puny
pathetic thing...
ほざいたな 虫ケラ

I'll step on you
like an ant!
踏み潰してやるわ！







爆炎が舞い上がり、
凶爪がダンテの血を求める。
ファントムの放つ
無数の致命的な攻撃をかわし、
やがてダンテの渾身の斬撃が
堅牢な外骨格をとらえた。
壮絶な闘いの果て、悪魔はその身を崩し、
地に染み込むように姿を消した。



Cathedral
大聖堂

英国教会、カトリック教会に顕著に見られる、司法の法座のある聖堂。室内中央の柱は有機物のごとく脈を打ち、不気味な雰囲気を醸し出している。

Phantom
ファントム

魔帝ムンドゥスの腹心の一人。固い外骨格に身を包み、マグマで体組織を構成している巨大な悪魔。大地に眠る死者たちの怨念を呼び出し、地面より火柱を吹き上げる様も、その特徴を表している。

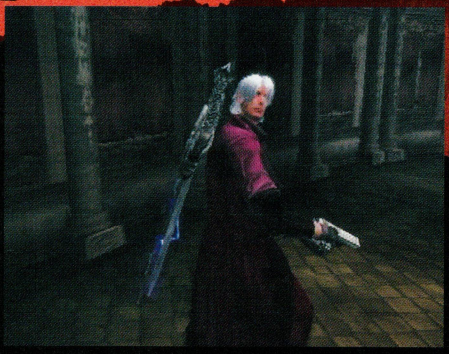
Dante attained the "Pride of Lion".
Dante, who has the qualifications to confront the lion's gatekeeper and holds the key to open the new door, looks for the "Melancholy Soul" begins to look for clues.

"獅子の誇り"を得て
獅子の門番と対峙する資格を持ったダンテは
新たな扉を開くカギとなる
"憂鬱なる魂"を求め、手掛かりを探し始める

Mission-04

BLACK KNIGHT

漆黒の騎士

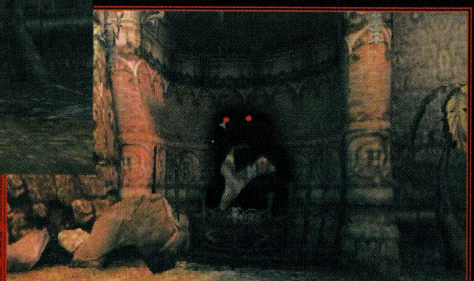


再び現れたファントムが、
沸きあがる狂気のままに狭い回廊を暴走する。
猛り吠える悪魔を振り払い、ダンテは門番の元へと辿りついた。



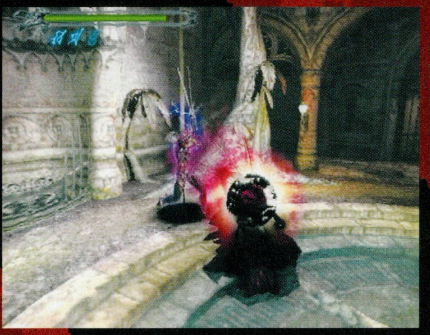


Here sleeps the gatekeeper.
Magical destruction will awaken him.
ここに門番を封ずるなり　魔の力での破壊が門番を解き放つ



獅子の石像を破壊すると、門番が姿を現した。
影の体に、妖しく光る二つの目。
一瞬体を深く沈めたかと思うと、
驚くべき跳躍力でダンテの頭上を取り、
漆黒の刃となって斬りかかった！







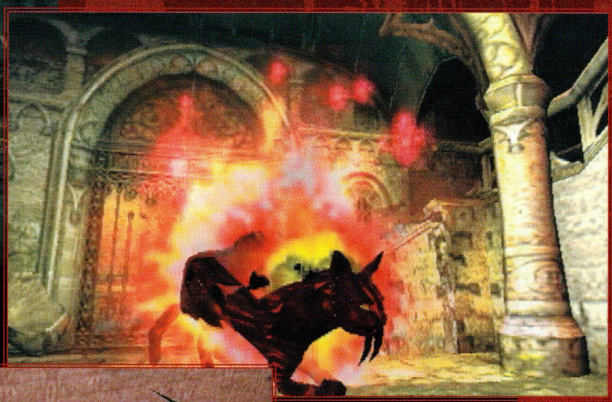
Corridor (east)
東回廊
古城を囲むように敷かれたこの回廊は、東側にあるためか、東回廊と呼ばれている。



Shadow
シャドウ

霊体の表面を呪文でおおい、影をまとうことで実体化する悪魔。この影をまとっている限り、剣による攻撃を弾き返したり、形態を自在に変化する能力も持つ。



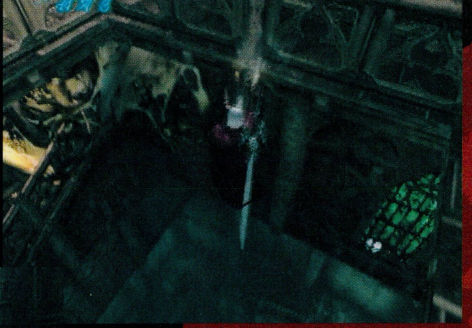


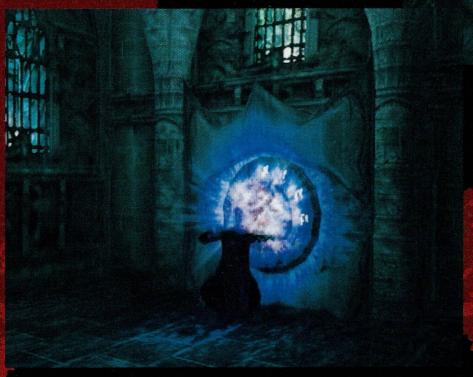


死闘は、影の悪魔シャドウの爆発で終わりを告げた。
門番の消滅とともに、呪われた扉が自らの封印を解く。
獅子のレリーフが施されたその扉の向こうには、果てしなく長い階段が続く塔がそびえていた。



東階段塔を上り、ダンテは階段が生み
出す螺旋の中心に身を投じた。







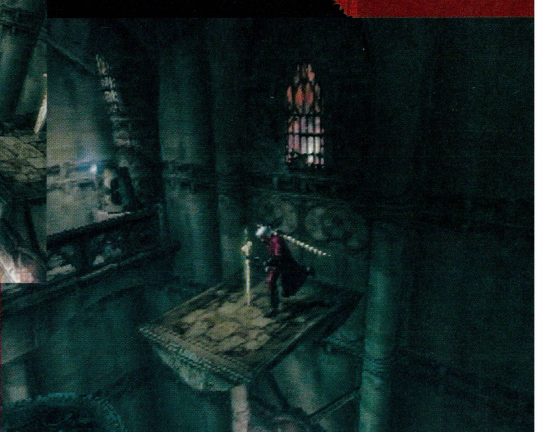
Death Sentence
死の宣告

骸骨や竜のレリーフが美しく、まぶしい光を放つ剣。儀式の装飾用に作られているため、武器として使うには難がある。

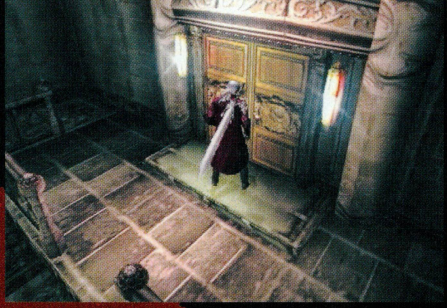


ダンテが着地した先には、
円い紋章が掲げられていた。
紋章に斬撃を加えると、
巨大な石柱が轟音を立ててせり上がり、
ダンテを上層へと運んだ。





たどり着いたのは塔の最上部。
そこにはまばゆいきらめきを放つ
一振りの剣、“死の宣告”が揺れていた。





“死の宣告”を得たダンテは、
この謎多き古城を統べた主、
城主の寝室へと足を踏み入れた。



室内を見守るように設置された、
憂鬱な表情をした女性の胸像。
ダンテがふと目を向けると、
胸像の胸には何かを刺し込む穴が見えた。



Castellan's Bed Room
城主の寝室

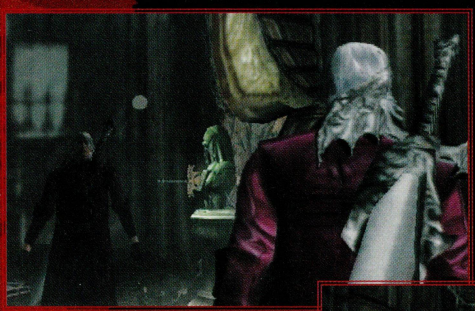
古城4階に位置するこの寝室は、城主専用の部屋。寝室にも関わらず、外交用の書面などが残っていた。



ダンテが胸像の胸に“死の宣告”を刺し込むと、
像がくわえていた装飾品が、
宣告を受け入れるようにこぼれ落ちた。



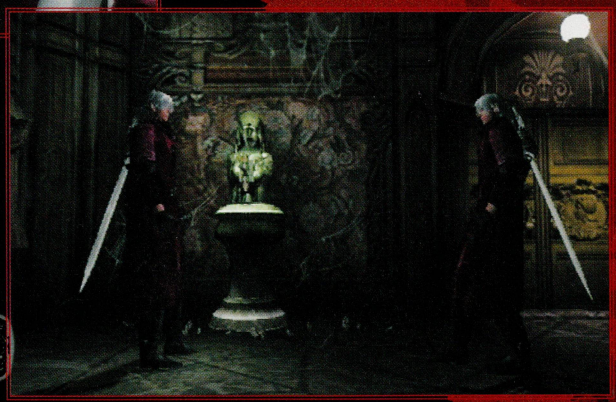






Melancholy Soul
憂鬱なる魂

魂を象徴してデザインされた装飾品の一種。人間が触れると、時間とともに体力を奪う効果を持っている。



直後、ダンテは背後に視線を感じた。
殺気に慣れたダンテに、
違和感を覚えさせる視線。
振り向いた先の澄んだ鏡には、
当然のようにダンテの姿が
映しだされている。
…しかしその動きは、
ダンテと一致することはなかった。





Dante

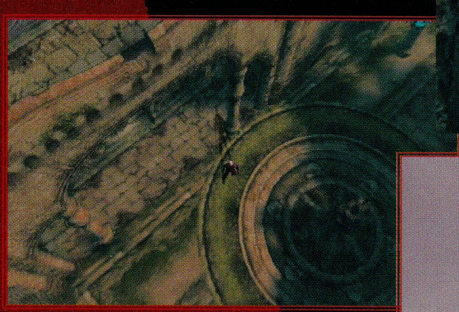
This stinkin' hole was
the last place I thought
I'd find anyone with some guts

掃き溜めのゴミにしちゃ　ガッツありそうだな

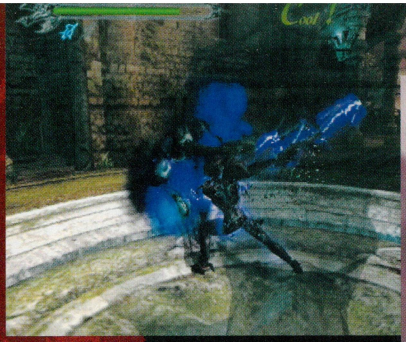


鏡を抜け出した虚像のダンテは、
やがて漆黒の甲冑に身を包んだ騎士へと姿を変えた。
言葉なくダンテを見つめる黒騎士。
騎士はダンテを誘うと、窓の外へと飛び立った。









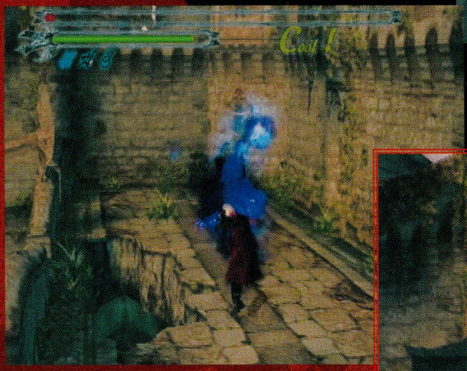




青雷をまとった漆黒の騎士との死闘は、
予想を遥かに超える激戦となった。
騎士の剣技は、なぜかダンテのそれと酷似していた…。

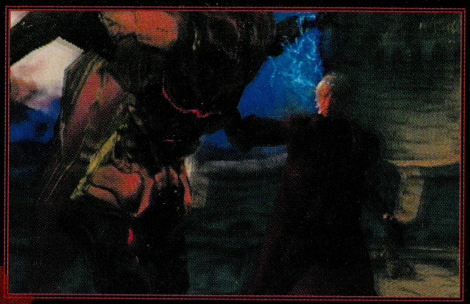


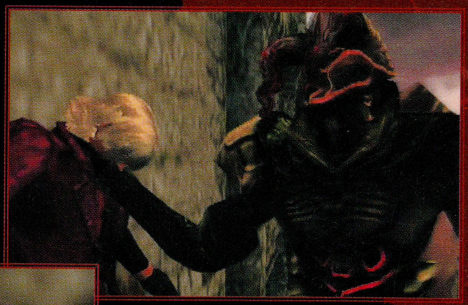




漆黒の騎士は、不利な形勢を立て直すかの
ように瞬間移動をくり返す。
その度に、ダンテを挑発するのだった。









ダンテの勝利で決着したかに見えたその時、
騎士は目を見張るような体術で
形勢を逆転させた。
ダンテにとって初となる、完敗であった。





ダンテの生命は漆黒の騎士に委ねられた。
しかしその時、ふと騎士が目にした
ダンテの胸のアミュレットが、
騎士のなにかを狂わせた。
漆黒の騎士は苦痛に身悶え、
目を背けるように虚空へと消えていった。
両者の戦いは、決着を待たずして幕を閉じる。



Rampart 1
城壁

城を囲うように築き上げられた一連の壁。敵対する勢力からの攻撃を防ぐために建てられることが多い。





Nelo Angelo
ネロ アンジェロ

つやのある、黒い鎧をまとった魔界の剣士。仮面の下の姿など一切が謎に包まれている。ただかろうじて分かっていることは、ダンテと同じ剣術を使うことのみ。

His battle with Nelo Angelo ended and he protected the "Melancholy Soul" without harm.
But with time, the spirit's power diminishes. Dante points his leg toward the sealed door in the middle of the limited time.

ネロ アンジェロを退け
“憂鬱なる魂”は無事ダンテの手に残った
しかし魂の力は、時間とともに失われていく
許されたわずかな時間の中で
ダンテは封印された扉へと走り始める

Mission-05

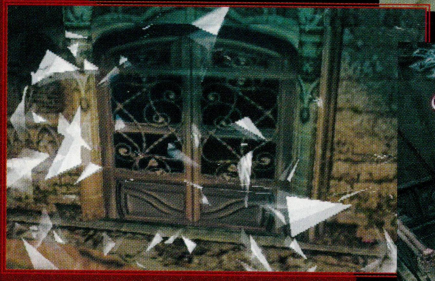
GUIDING OF THE SOUL

魂の導き





魂は魂を吸い寄せる。
“憂鬱なる魂”がその力を解き放つと、
ダンテは自らの生命が蝕まれていくのを感じた。
事態が一刻を争うなか、再び影の魔物が姿を現す。







East Stair Tower
東階段塔

塔のように高く、そして長く続く階段。
この古城の場合、2階から5階まで続いている。





追いすがる魔物との闘い、
そして時間とともに蝕む魂の魔力に苛まれながら
東階段塔を急ぐ。
やがて行き当たった呪われた扉こそが、
“憂鬱なる魂”の導く場所であった。

This path will open with a guiding soul.

この道は魂の導きで開かれる





Before the sealed door was undone by the "Melancholy Soul", there flowed an uncanny underground waterway.
He falls through the underground waterway and out the hidden door.

"憂鬱なる魂" で扉の封印を解いた先は
不気味な地下水脈の通路だった
暗い地下水路を進む道標を求め
ダンテは陰鬱な通路を疾走する

Mission-06

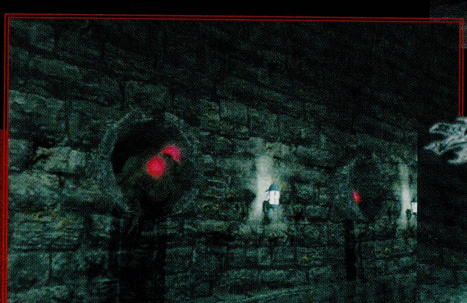
EVIL OF THE WATERWAYS

地下水路の悪魔



扉を抜けた先は、これまでよりなお薄暗い、
床を水が滴る地下の通路だった。





地下水路の果てに "古びた鍵" を見つける。
これを手にすると、赤く小さな無数の光が
ダンテに襲いかかってきた。
水路を根城とする下等な悪魔、ベルゼバブである。



Underground Waterway
地下水路

建物の地下に設けられた、水を通すための通路。送水路と言い換えることもできる。

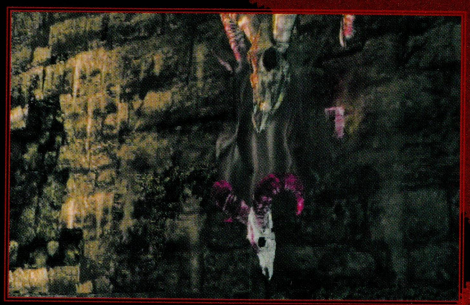




Beelzebub
ベルゼバブ

ハエを媒体としている悪魔で、動きも外見もほぼハエに近い。体の色が青や緑の種類がいるが、目の色は共通で赤。大量のウジのような物を飛ばしてダンテの銃攻撃を封じる能力も持っている。





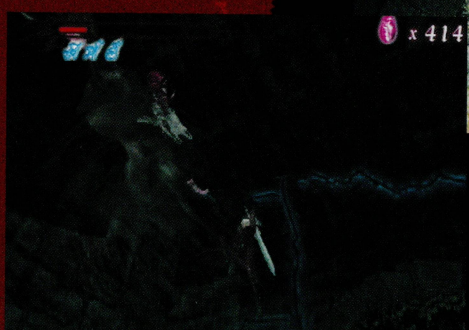


ベルゼバブを振り払い、地下通路を進むと、
突如壁面から巨大な断頭鉄が湧いて出た。
その鉄を手にした悪魔は
周囲に殺意の結界を張り巡らせ、
退路を断った後にダンテに挑む。



悪魔は中空を自在に浮遊しながら、
翼を持たぬダンテを嘲笑うかのように攻めたてる。
しかしダンテは、行動を制限する結界を逆に利用し、
そこを足場に空中戦を挑む。







鋏の悪魔を倒すと同時に、
結界の効力も消えた。
通路の先でダンテを待つ“陽光の導き”は、
離れていても存在を示すだけの
まばゆい光を放っていた。





Guiding Light
陽光の導き

月と対になった、扉を開けるための鍵。灼熱に輝くだけでなく、持つ者の体力を徐々に奪う特徴を持つ鍵でもある。



Death Scissors
デス シザーズ

牛の骨のような形状をした頭部がこの悪魔の本体。動物や人骨で作った魔杖を用い、結界を張ったうえで戦いに臨んでくる。この結界から逃れるには、結界内で決着をつけるしかない。



An time, Dante fell out of the underground waterway, and the "Guiding Light" forcefully took his physical strength and aimed at the lord of the castle's bedroom.
There was no other way except for the one left to Dante by enduring and advancing the power of the light.

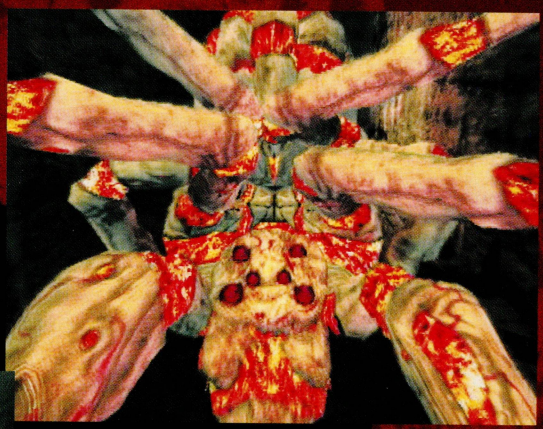
地下水路の突破に成功したダンテは
時間とともに体力を蝕む“陽光の導き”を手に
一路、城主の寝室を目指した
この灼熱の鍵が持つ光の魔力に耐えるダンテに
みたび、蜘蛛の悪魔が襲い掛かる

Mission-07

HOLDING THE KEY OF ARDOR

灼熱の鍵を抱いて





奪われ続ける体力を精神力で補いながら、ダンテは走る。
しかし地下水路では、再三に渡ってダンテを付け狙う
ファントムが姿を現した。





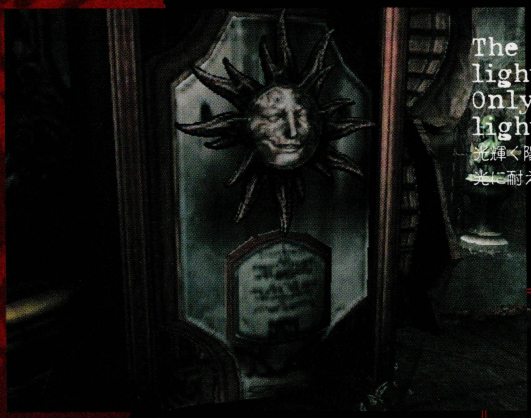
ファントムの追撃を振り切ったものの、
続いてシン サイズがダンテの行く手を遮る。
狭い通路での戦闘に辟易しつつも、
ダンテは悪魔どもを残らず仕留めた。







東階段塔。
ダンテは再び塔を上り、4階の寝室へと向かう。



The brightness of the guiding light will scorch you.
Only those who can bear the light can open the new path.
光輝く陽光の導きは　お前を焼きつくすだろう
光に耐える力を持った者だけが　新たな道を開放する



寝室に掲げられた太陽の紋章のレリーフは、
灼熱の鍵を求めていた。
レリーフがダンテの脳に直接語りかける言葉が、
鍵の魔力そのものが試練であったことを伝える。
ここに“陽光の導き”を差し込むと、
レリーフの奥から、隠し扉が開いた。

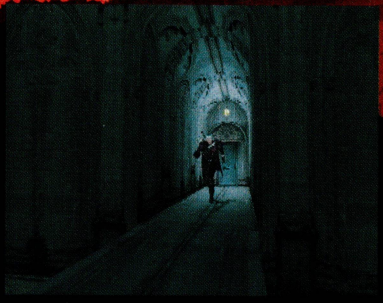
Before the "Guiding Light" came out of the shown door, it was on the hall's 4th floor. Jumping over the crumble footing, Dante reached the alchemy and searched the south side of the old castle. With this, Dante challenges contrivance and splashes the bridge.

"陽光の導き"が誘った道は
ホールの4階へと続いていた
崩れた足場を飛び越えたダンテは
まだ見ぬ古城の南の果てを目指し
跳ね橋の謎に挑む

Mission-08

THE LEGENDARY KNIGHT RETURNS

伝説の剣士再来









"陽光の導き"が示した部屋。
そこは不気味な顔のレリーフが飾られ、
薄闇を僅かな炎が照らす錬金術の間だった。



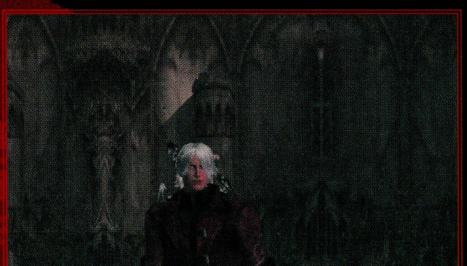
Alchemy Room 1
錬金術の間

錬金術とは、鉄や鉛、銅などから、金や銀などの貴金属を製造する技術のこと。加えて、不老不死の薬や万能薬などの精製も目指していた。そうした魔術的な実験がここでくり返されたと想像できる。

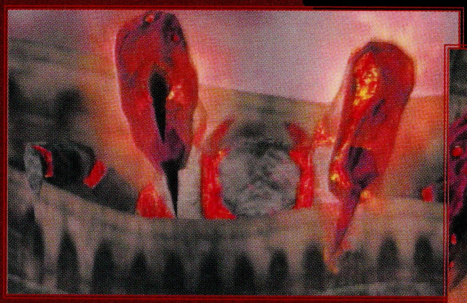


Alchemy Room 2
錬金術の間

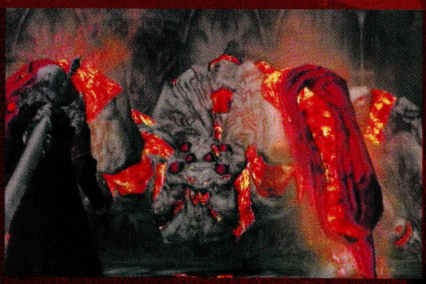




部屋を抜け、ホールの屋上に出たダンテは、
開いた鉄格子に近づいた。
しかし来訪を拒むかのように、鉄格子が落ちる。
その時、聞き覚えのある重厚な足音が響いた。







Phantom

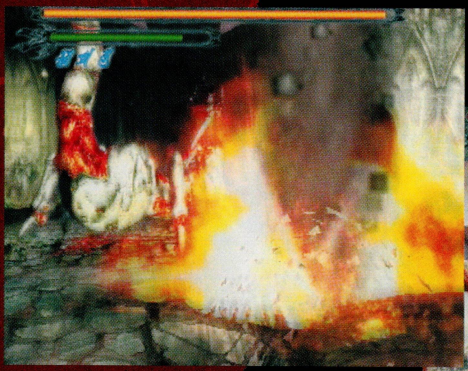
Recess time is over boy!
休み時間は終ったぜ　坊や！

Here there's plenty of room
to get real nasty
This time there's no holding back.
ガキの遊びはもうやめだ　やりたい放題やってやる！



Dante

Finally. I was getting tired of
playing your childish games
やれよ　マジな遊びをしようぜ！

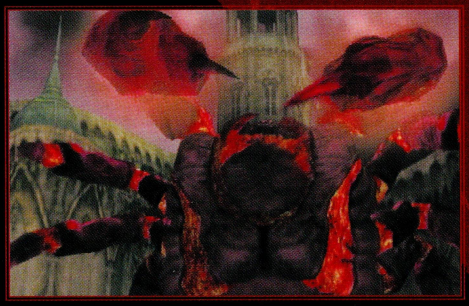




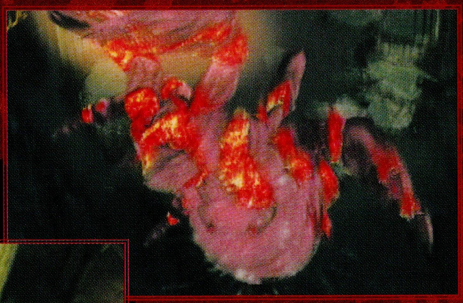
Cathedral Rooftop

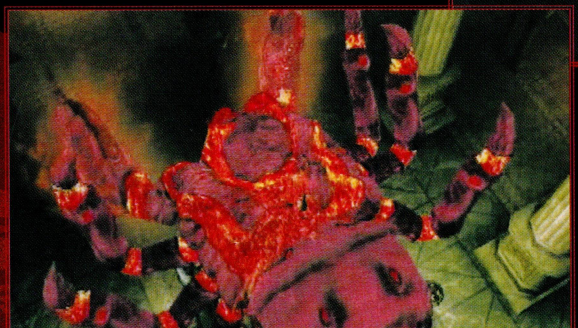
ホール屋上

ホールの屋根にあたる場所。太陽の光をホールへ届けるためのステンドグラスが、空間に彩りを与えている。



再三のファントムとの死闘に、ついに終止符が打たれた。
ダンテの挑発に乗った愚かな悪魔は、
自らステンドグラスを突き破り、城内へ落下する。
重力に引かれたファントムは
ホールの騎士像に甲殻を貫かれ、断末魔を迎えた。







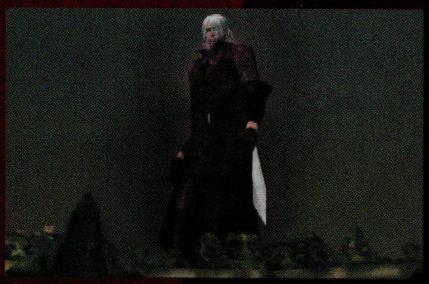
Phantom

You... you're not just any ordinary human.

お前　ただの人間ではないな？

What are you?

何者だ





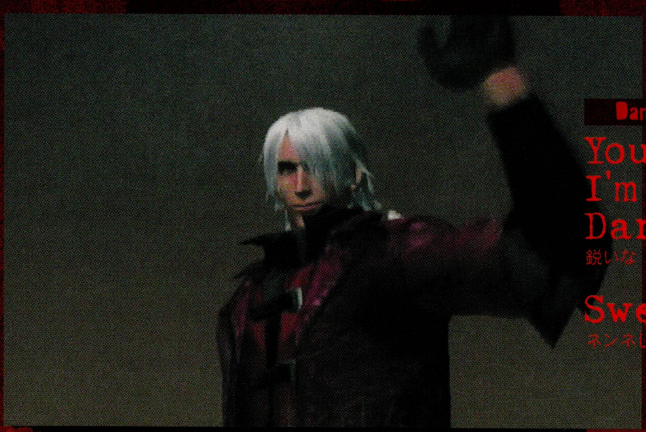
Phantom

No... the legendary Sparda...!?

まさか　伝説の魔剣士スパーダ？

It can't be.

そんなバカな



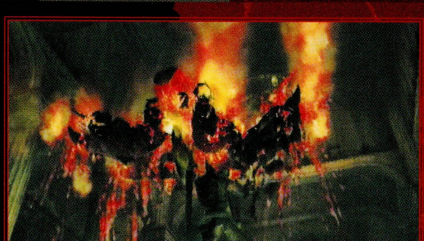
Dante

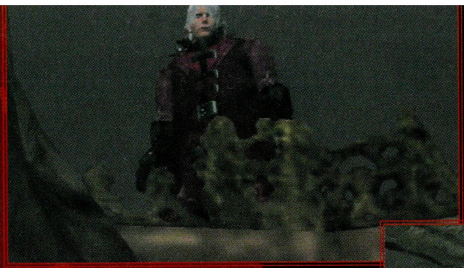
You're right, I'm his son, Dante.

鋭いな　その息子ダンテだ

Sweet dreams.

ネンネしな

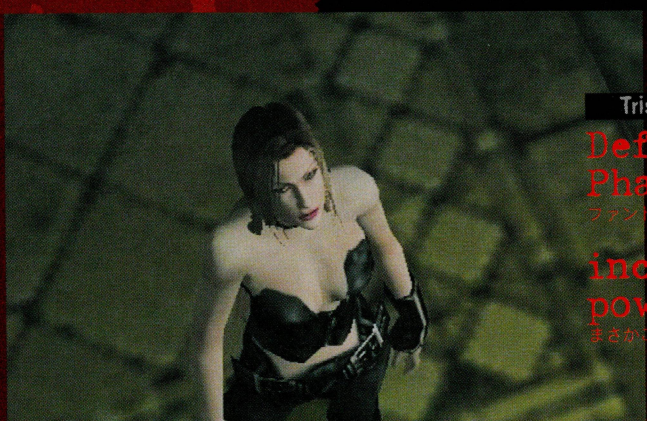








絶命し、その身を滅ぼした悪魔の最期を見届けて、
ダンテは風穴の開いた屋上を背を向けた。
その時、彼の背を見つめる
ファントムの骸とは別の視線があったことに、
ダンテはついに気付かなかった。



Trish

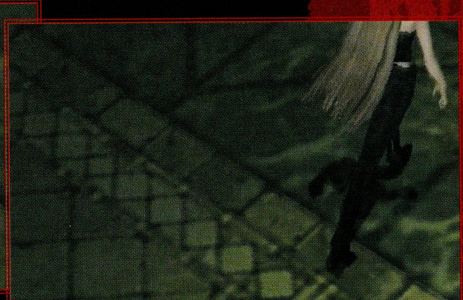
Defeated the Phantom...

ファントムが負けた

incredible power...

まさかこれ程とは…











ファントムとの戦いを終えると、
ダンテを解放するかのように鉄格子が開いた。
その先には、三叉に分かれた矛が突き刺さっていた。





Trident
三叉の矛

どっしりとした重みを感じさせる矛。装飾が施された儀式用の武器であるため、戦いには不向きな矛である。



“三叉の矛”を手にし、漏れる光に誘われるまま
地に開く穴へ飛び込むと、
そこには跳ね橋を操作する
巨大な巻き上げ機があった。



跳ね橋を巻き上げるウィンテは、
魔力によってその自由を奪われていた。
並の者には動かしようのないレバーも、
常人ならざるダンテの前には障害になりえない。
ダンテはアラストルを一閃、強引にレバーを跳ね上げる。



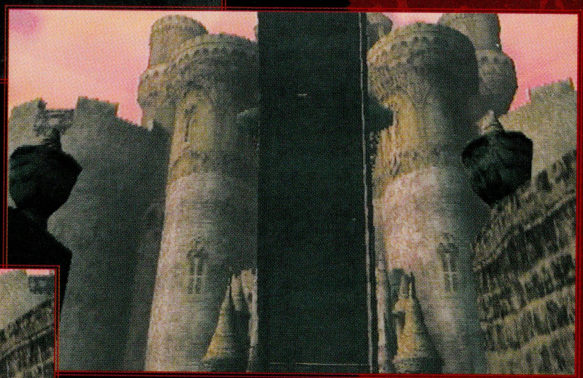
Drawbridge Windlass Room

跳ね橋巻き上げ室

古城から庭園への跳ね橋を操作できる部屋。鎖などで引っ張ることで、跳ね橋の上げ下げを制御することができる。











魔剣で衝撃を受けたレバーの操作を受け、
巻き上げ機が作動した。
巻き上げ機は音を立てて回り、
古城と外界とを繋ぐ、巨大な跳ね橋が架けられた。



跳ね橋が架かったのと時を同じくして、
下の階へ続くハシゴが床に出現した。
まるでダンテを城外へと誘うかのように。



古城に迷い、力尽きた冒険者の亡骸があった。
物言わぬ骸に、いたずらな感傷を覚えるダンテではない。
だが冒険者の遺志を受け継ぐかのように、
ダンテは冒険者の手から
“グレネードガン”を拾い上げた。



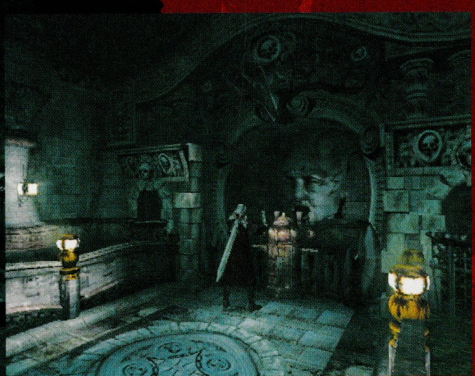


Grenadegun
グレネードガン

対象に衝突すると爆発する、
榴弾を撃ち出す銃器。破壊力
は極めて大きく、また攻撃範
囲も広い。

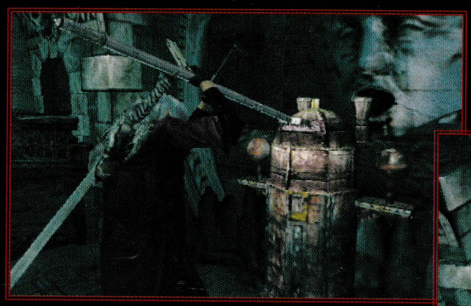
新たなる銃器を得たダンテは、
なおハシゴを降り、さらに下の階を目指す。



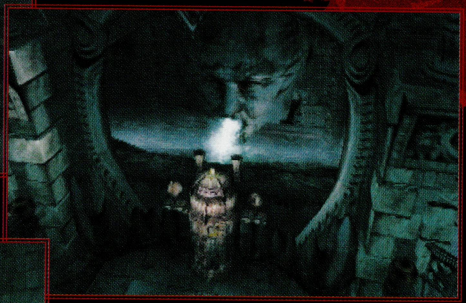


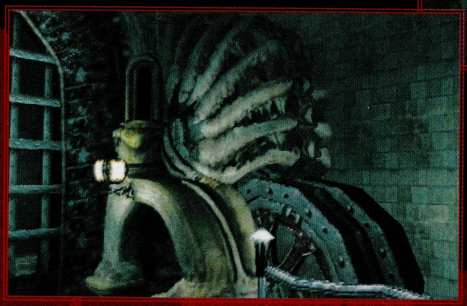


不気味なまでに無表情な
顔面のレリーフの前に立ったダンテは、
そのレリーフの前に設置された謎の機械に
3つの穴が空いていることに気付いた。



ダンテは機械の穴に、“三叉の矛”を深く刺し込んだ。
跳ね橋が上がったときと同様に、機械の作動音が響く。
鉄塊が動く音を階下に感じたダンテは、
歩を早めて階段を駆け下りた。







Drop-lattice Winding Room
落とし格子巻き上げ室

1階の入口にある格子の開閉をコントロールする部屋。3つの穴が開いた機械を操作することで、格子の開閉ができる。

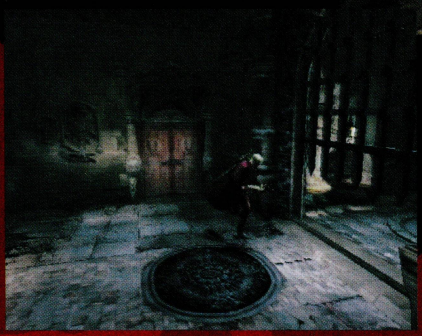




Gate
入り口
城へ入る最初の場所。落とし格子が降りている状態では、城への出入りはできない。









機械の仕掛けは、古城の1階の落とし格子を
引き上げるものだった。
少しずつ降りてくる格子戸の下を、
ダンテは間一髪でくぐり抜ける。
…こうして、ダンテの探求は新たな局面へと進み始めた。

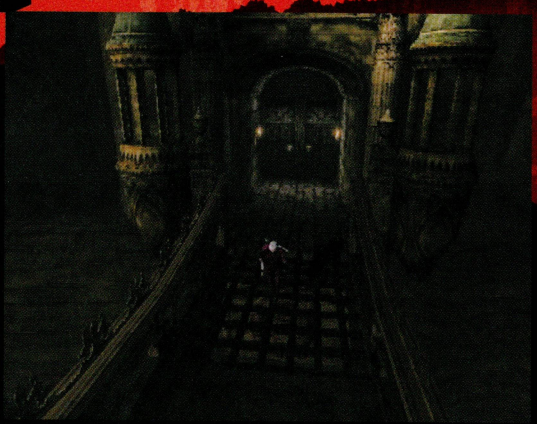
After escaping the old castle,
Dante stepped forward to the new battlefield.
There was the scenery that Dante had never seen before. He had the new decision to subjugate
The Dark Emperor with caution.
Dante is crossing over the jump bridge.

古城を脱したダンテは
新たな戦場に足を踏み出した
見慣れぬ風景に警戒心を改めつつ
魔帝討伐の決意を新たにして
ダンテは跳ね橋を渡っていく

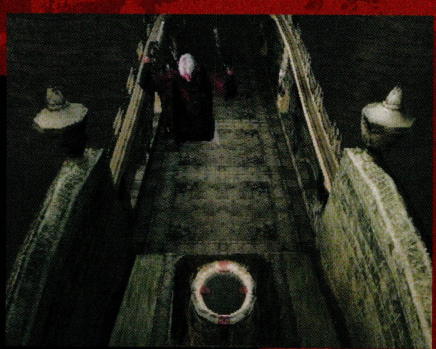
Mission-09

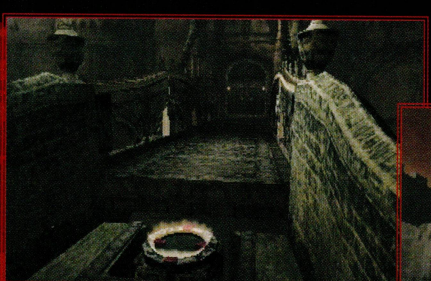
NEW STRENGTH

新たなる力



数々の死闘を終え、ダンテは古城を後にした。
長い跳ね橋の上を一気に駆け抜ける。







跳ね橋を渡り終えると、
橋はその役目を終えたかのように、
自動的に元の位置へ巻き上げられた。
それは同時に、退路が閉ざされたことを意味していた。



Destiny awaits, somewhere deep in the colosseum.

運命は、コロシアムの　奥深き地にて主を待っている



跳ね橋の先には、どこかもの悲しげな佇まいを見せる石碑が建っていた。
来訪者に語りかけるように刻まれた
その言葉のままに、
ダンテはコロシアムへ向かう。





Colosseum Front Square
コロシアム前広場
大競技場の前に設けられた広場。誰でも何にでも利用できるよう、広さに重点を置いて設計されている。

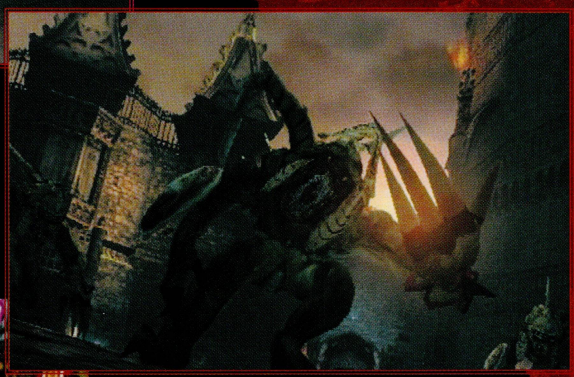


Blade
ブレイド
地上制圧を目的に、魔帝が造り出した魔界の兵士。は虫類を媒介に造られたため、トカゲのような容姿を持つ。





長い螺旋階段を下ると、
そこには荒涼たる原野が広がっていた。
ダンテが足を踏み入れた刹那、
砂塵を吹き上げて何者かが飛び出した。
その手に白刃のごとき爪を備えた
緑の悪魔、ブレイド。
その殺意の視線は、確実にダンテを捉えていた。

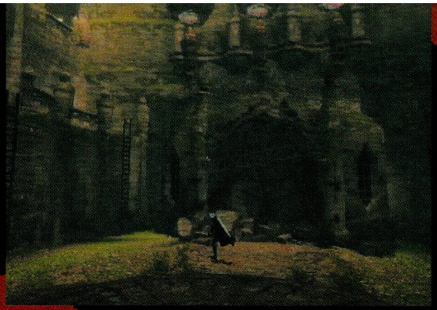






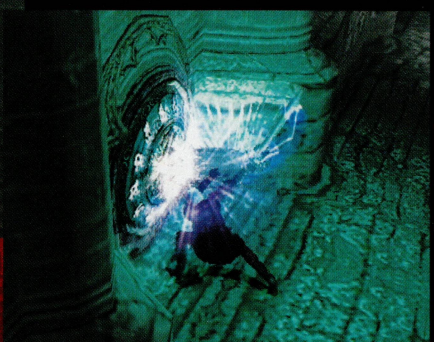


死闘の末、ブレイドを仕留めると、
ダンテは青い炎が浮かび上がらせる道を辿って
入場門の方角へ向かった。









入場門の前には、これまで何度もダンテの魔力を
計ってきた紋章が備え付けられていた。
紋章はダンテの剣撃に応えるように反応し、
中空に浮遊するいくつかの足場を出現させた。



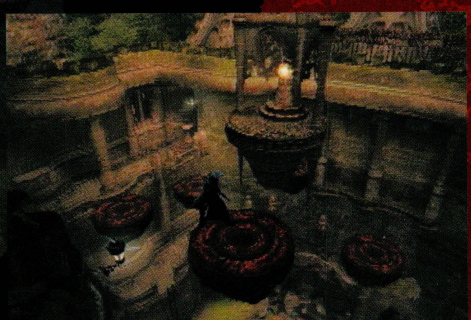
Entrance Front Square
入場門前広場

コロシアムの入場門前の広場。ダンテにとっては新たな力を得る特別な場所となった。









浮遊する石床のひとつに
不思議な炎のゆらめきを見たダンテは、
躊躇なく小さな足場を渡ってゆく。
最後の跳躍を終えた時、
炎がダンテの心に不思議な言葉を語りかけてきた。

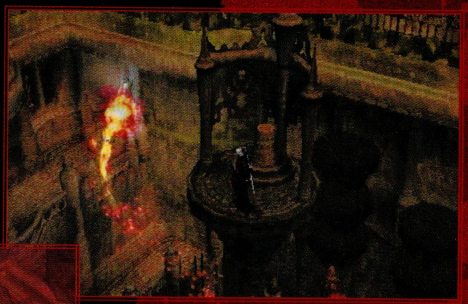


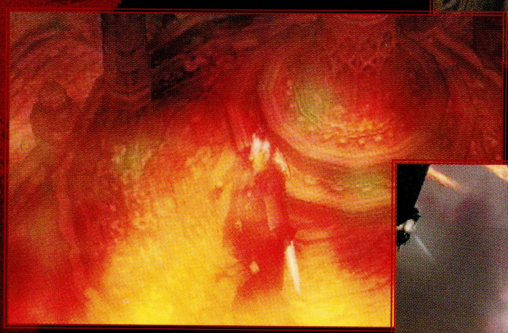


My name is Ifrit.
我が名はイフリート

The fool who awakens me shall
pay dearly with the fires of hell.
我を目覚めさせる愚かなる者よ　地獄の業火をその身をもって知れ











灼熱の篭手に姿を変えた炎の化身イフリートは、
狭い足場で身動きの取れないダンテを
地獄の業火で包み込む。
だがダンテは、強靭な魔力でその炎をはねのけ、
瞬く間にイフリートをねじ伏せる。
ここに、両者の主従の契約は強引に結ばれた。

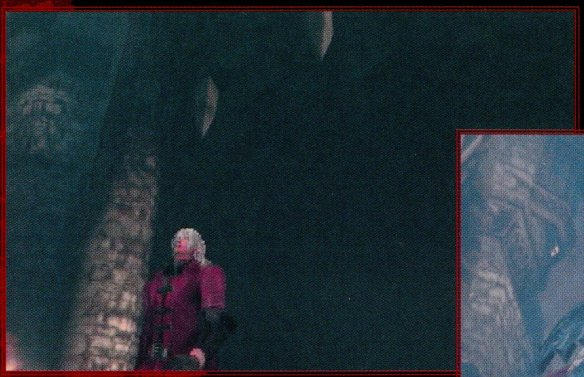


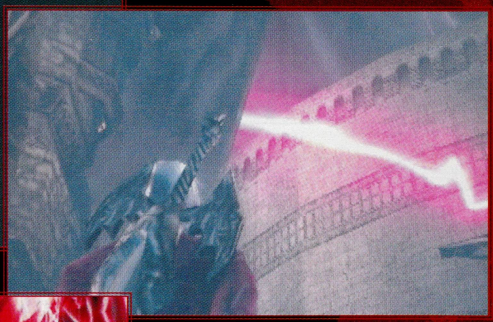


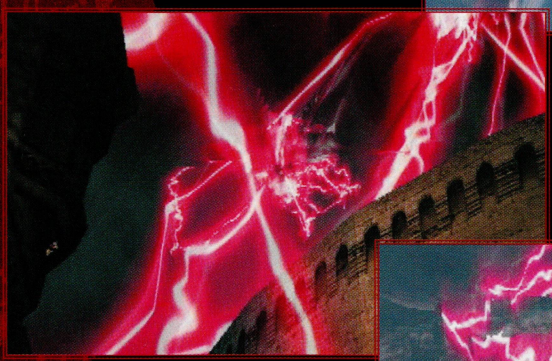
Ifrit

イフリート

火焔を帯び、装備する者の力を増大する篭手。身に付けると蹴りやパンチなどをくり出す格闘スタイルに変化する。





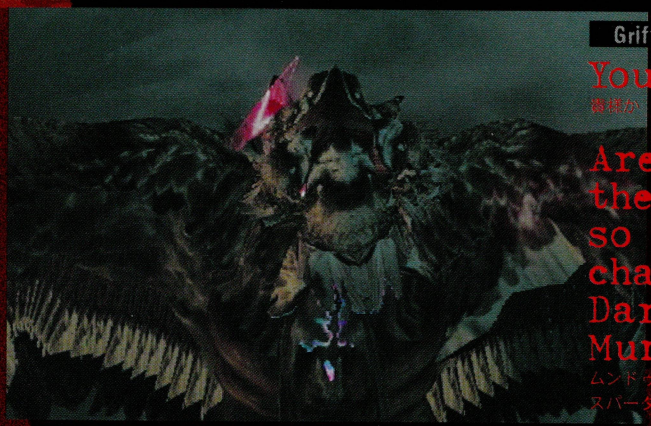


燃え盛る新たな力を手に、
ダンテが再びコロシアム前広場へ向かうと、
空から赤い稲妻が降り注いだ。
その雷光を放つ主は、ファントムをも凌ぐ
巨大な影を広場の地面に落とした。









Griffon

You!
貴様か

Are you the human, the so not Sparda who challenges the Darkness Mundus?
ムンドゥス様に楯突く
スパーダの息子というのは

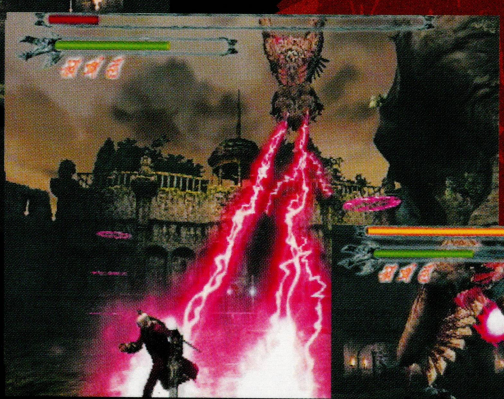


Dante

Flock off feather face!
消えなトリ頭

Or you can stick around and find out the hard way?
それとも痛い目みるか？









雷を自在に操る天空の巨鳥も、
悪魔狩人の技と魔力の前に屈した。
赤い閃光に身を包んだグリフォンは、
逃げるように虚空へと去っていった。



A pair of flames that dwell with strength will open the path.
力宿る二つの炎が道を開く



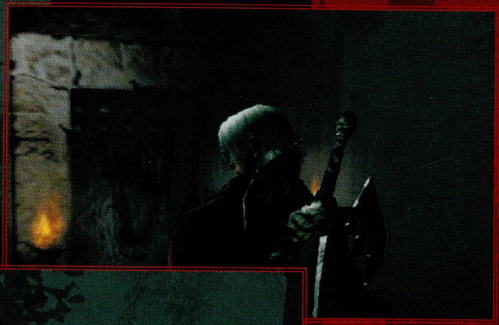
広場の門の脇に、
不自然に片方のみ火の灯された
かがり火が配置されていた。
ダンテは火の消えた一方に、
イフリートの宿す炎で火を灯す。
新たなる道が、開かれた。

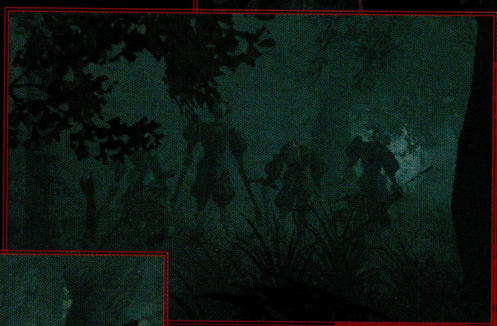


Griffon
グリフォン

魔帝の腹心の一人。伝説のロック鳥を彷彿とさせる巨大な身体を持ち、風だけでなく赤い稲妻を自由自在に操ることができる。









門の先は、うっそうと木々が茂る、
重苦しい霧に包まれた森が広がっていた。
ここもまた悪魔どもの棲家には違いなく、
ただ殺意のみで己を制御する人形どもが
しつこく群れをなしていた。
だがダンテは見逃さなかった。
これまで幾度となく対峙した人形どもの中に、
形を異にした悪魔の姿があったことを。

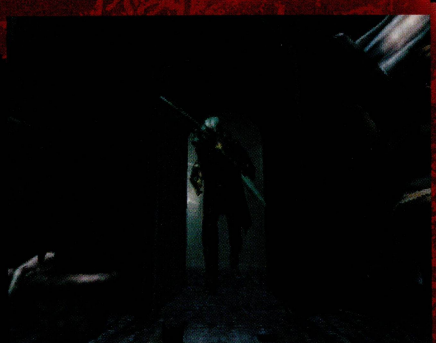






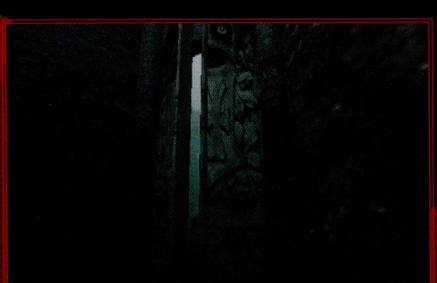
Fetish
フェティッシュ

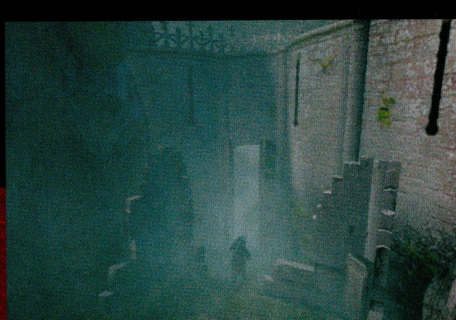
マリオネットと比べて高い魔力を持った、上級の悪魔。炎を吐いたり、燃えながらヨーヨーのような軌道を描く武器を備えている。





フェティッシュらを屠ったダンテは、
なお森の深くへと進む。
奥地で出会った呪いの扉は、
200もの緋色の魔石を来訪者に求めた。
扉に吸い込まれるように、
ダンテの体から200のレッド・オーブが
放たれていき、扉は開かれた。





The flame of "Ifrit" shows the road in valley which is wrapped with dense fog.
An evil spirit obstructs Dante's progression; however, Dante goes ahead by relying on the delicate light that shows the way.

"イフリート"の炎によって拓かれた道は
深い霧に包まれた渓谷だった
あまたの悪魔に行く手を阻まれながらも
か弱き光が指し示す道に導かれて
ダンテは迷いの森に身を投じる

Mission-10

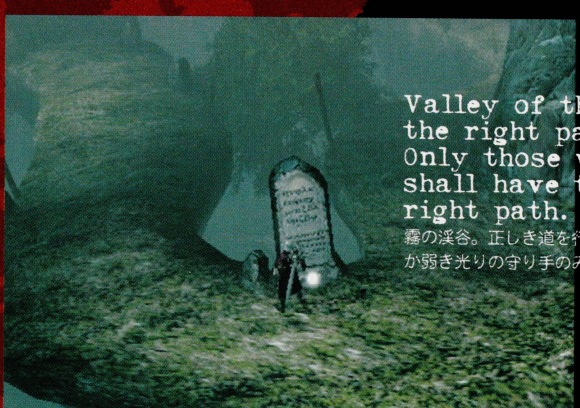
CANYON OF MIST

霧深き渓谷





濃霧に包まれた渓谷のなか、
ダンテは先の見えない分岐点に行き当たった。
二つの道がダンテを悩ませる。
その苦悩に光を与えたのは、眼前の石碑のメッセージだった。



Valley of the Mist. One must choose the right path to enter the lost land. Only those who protect the weak light shall have the power to decipher the right path.

霧の渓谷。正しき道を行かねば幻の地に踏み入る事かなわず
か弱き光りの守り手のみ、正しき道を知る力を授かる







わずかな視界さえも霞む道。
どこまでも似通った景色。
浮かび上がった不思議な白い光のみを頼りに、
ダンテは森の奥へと足を踏み入れていく。







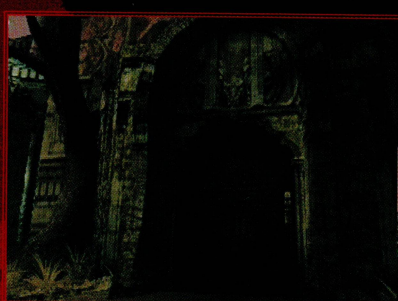






迷いの渓谷を抜け、霧の晴れた場所に出ると、
突如眼前にドーム状の建物が浮かび上がった。
はるかに見通しの開けた広場を見渡すと、
ダンテの視界の隅に巨大な影が映る。
岩石の体に緑の一つ目を有した怪物は、
地響きを立ててダンテに襲いかかった。







容姿と堅固な表皮を除いては、
サイクロプスはファントムの
足元にも及ばない敵だった。
さほどの手間もなく悪魔を仕留めると、
正面の扉がダンテを招きいれた。

Green Garden front
グリーンガーデン前

グリーンガーデンの入り口が見える場所。迷いの渓谷を抜けたダンテが、最初にたどり着く地である。



Kyklops
サイクロプス

外見はファントムに酷似しているが、魔界でのクラスから見れば足元にも及ばない低級悪魔。それでも土や岩石を依り代にしているため、高い耐久力を誇る。

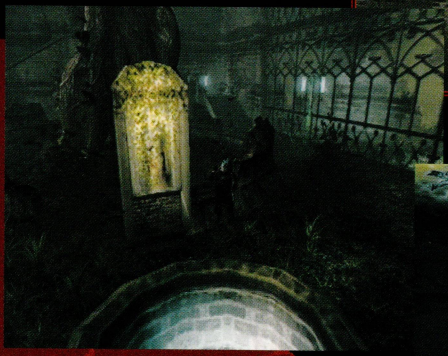
Coming out through the densely foggy valley, Dante arrives at a place that looks like a courtyard.
Dante begins to search the door which is sealed by the gold knight statue and open key.

霧深い谷を抜けると
植物の生い茂る植物ドームにたどり着いた
金色の騎士像に封じられた扉と
扉を開くカギとなる“聖杯”を求め
ダンテは探索を始める

Mission-11
FATE
宿命









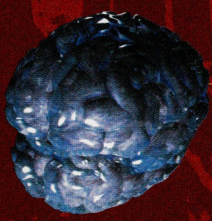
グリーンガーデンで最初にダンテを迎えたのは、
浮遊する悪魔デス サイズだった。
これを倒すと小さな床が空に浮かび、
ダンテの行動範囲は飛躍的に広がった。





井戸から地下に入る。
壁の亀裂よりもれる光が、道の存在を知らせていた。
壁を破壊して奥へ進むと、
淡く光る小さな剥製が静かに飾られていた。
“純潔の証”である。





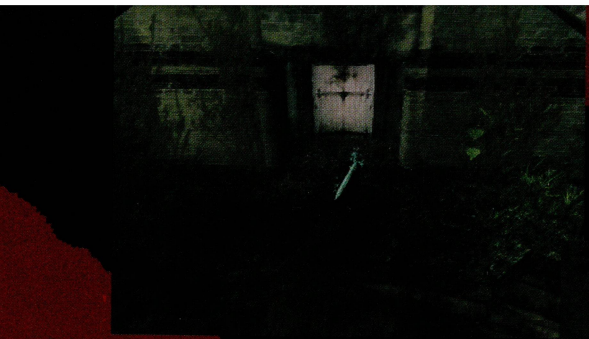
Sign of Chastity
純潔の証

水晶の膜でコーティングされた剥製で、脳のような形状が特徴。『純潔の意思』が封じ込められ、“聖杯”の探索には欠かせない物のひとつ。

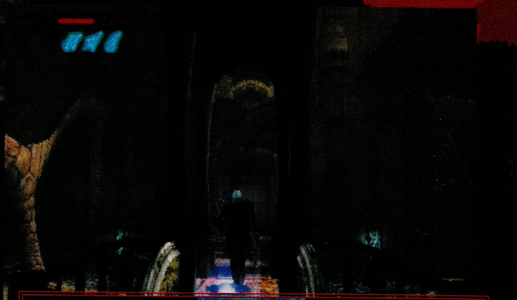
Green Garden
グリーンガーデン

緑豊かな庭園。ガラス張りの内装が、見る者に開放感を与えている。





“純潔の証”を手に入れ、グリーンガーデンの奥へ進む。
やがてダンテは、2つの扉に行き当たった。
周囲に警戒を払いつつ、ダンテは扉に手をかけた。

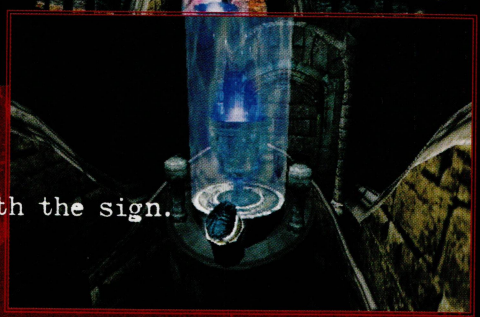


水上回廊に出たダンテは、
神々しい光とともに“聖杯”を発見する。
精巧な細工を施された銀色の杯は、
暖かく、力に満ちた青い輝きに包まれていた。



Chalice
聖杯

聖なる人物の生き血を受けた杯。
その死を讃え、生からの解放を
象徴したものとなった。

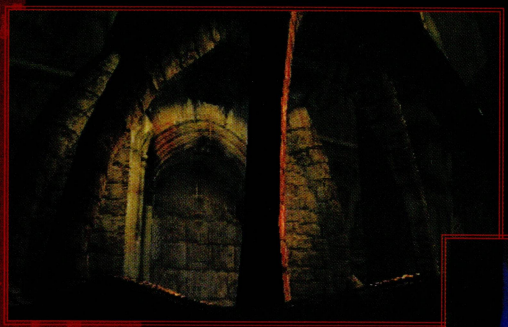


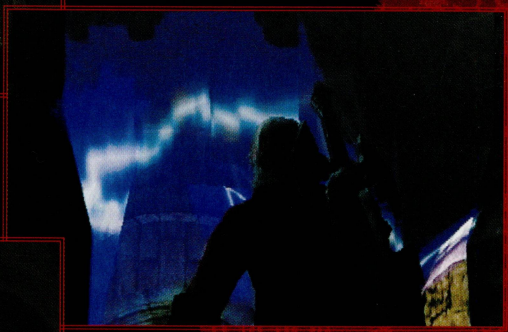
Prove yourself worthy with the sign.
証を我に示せ

Water Corridor
水上回廊

下層に水路が設けられた回廊。曲面の壁、吹き抜けの天井が開放感を誘っている。この水上回廊に、“聖杯”を置く場所が2カ所用意されている。



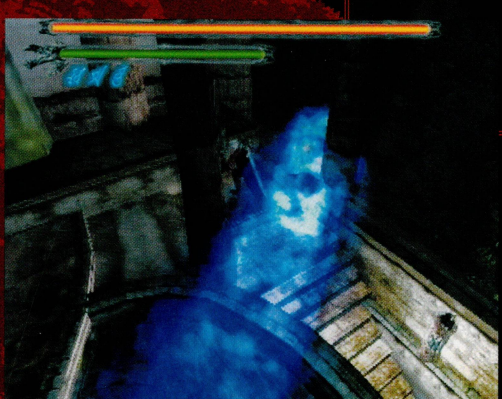






“聖杯”を手にしたその時、
ダンテの背後で扉がふさがれた。
時を同じくして、見覚えのある青い稲妻の轟きと共に
ネロ アンジェロが姿を現す。
再び相まみえた両雄は、言葉なく剣を抜いた。





漆黒の騎士は、以前を凌駕する剣技に、
圧倒的な力の体術を織り交ぜ、
烈しくダンテを攻め立てる。
稲妻が交差し、剣光が飛び交う。
死と隣り合わせの激戦の中にあって、
好敵手との邂逅にダンテの胸は高鳴った。



静かな水上回廊に、
剣が重なる音が響く。
両者の死闘は、いつ果てるともなく続いた。



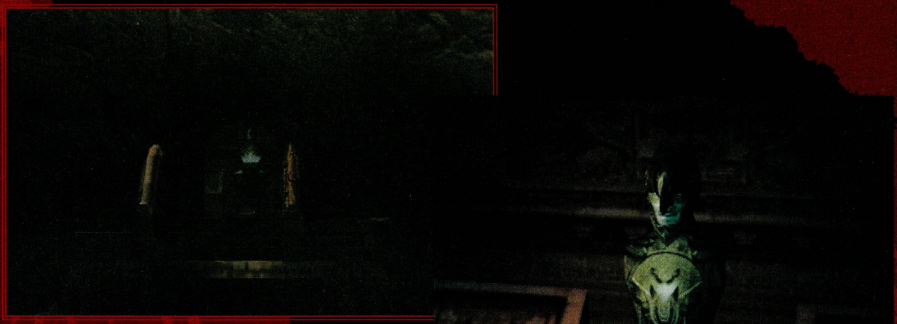


ほんの一瞬の隙だった。
ダンテの剣が、ネロ アンジェロの体を捉える。
それは致命傷かに見えた。
しかし、崩れ落ちるかに見えた黒騎士は、
鮮やかな光に融けながら虚空へと去った。
2度目の決戦は、辛くもダンテの勝利であった。



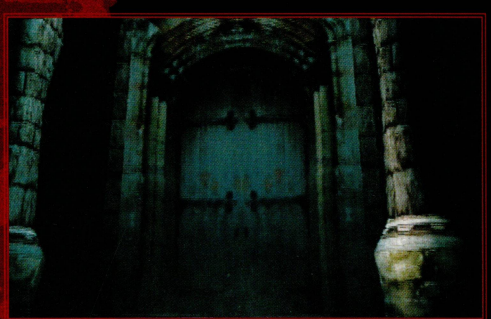




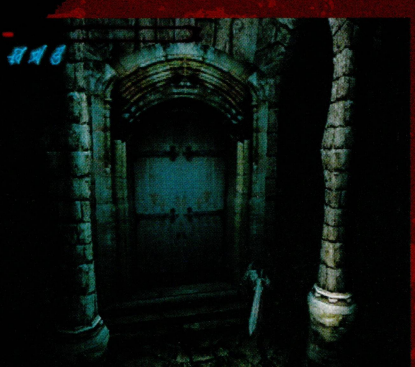


激闘の余韻もなく、ダンテは探索を続ける。
薄暗い回廊を進んだダンテは、
壁面に埋もれた小部屋を発見した。
そこには、金色に輝く騎士像が飾られていた。





金色の騎士像の前には、
何かを置いてあったであろう台が設置されていた。
思い立ったダンテが“聖杯”を捧げると、
重厚な音とともに地下水脈への扉が開いた。



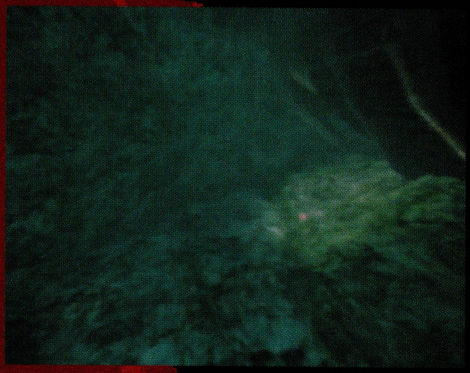
Dante opens the door with the "chalice", there is a dim aisle that follows an underground water vein. Dante finds an abandoned ghost ship in the water vein. Dante needs more clues to search more of the old castle and to invade from the bottom of the ship which aims at the captain's room.

"聖杯"により解き放たれた扉の向こうは
薄暗く、水の滴る地下水脈へ続く通路だった
ダンテはその水脈で、永き眠りから
目覚めぬままの幽霊船を見つける
古城を探る手掛かりを求め
ダンテは水中からの進入を試みる

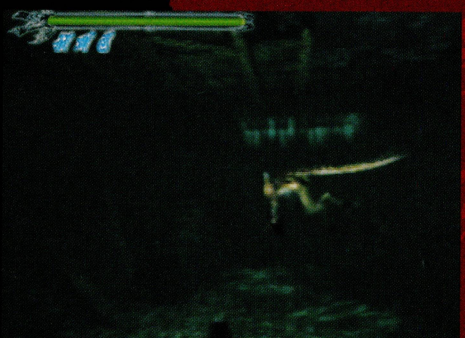
Mission-12
GHOST SHIP
幽霊船







地下水脈で長い眠りについていた幽霊船。
水中に身を投じ、ダンテは船底より進入する。
魔剣も愛銃も水中では意味を為さない。
だが魔の者は、水中でもその鋭い牙をむいて
襲いかかった。



Main Deck

砲甲板

甲板にはさまざまな役割があるが、幽霊船の地下1階にあたるこのフロアは、大砲の操作を行なう場所であった。そのため、砲甲板と呼ばれている。





Needlegun

ニードルガン

矢のような弾丸を連射できる銃器。ダンテが水中で扱える唯一の武器。

不慣れな水中で屈辱の回避を続けるダンテは、
砲甲板で待望の水中銃器を発見した。
まとわりつく下等な悪魔どもは、
もはや障害物としての効果すら持ち得ない。





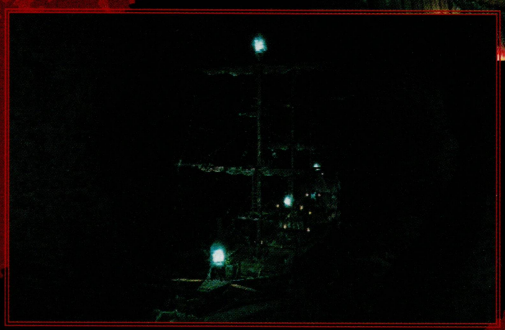


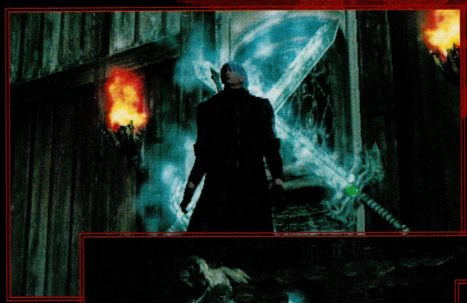
主甲板に出るダンテ。
そこには、来訪者を拒むように
剣を交差させ、行く手を封じる扉があった。
ノブに触れたダンテの頭に、
直接不思議な言葉が鳴り響く。

I am the ship that carries the wandering souls on the brink of the Underworld. Protect the ship and you shall be given the Fire of Saint Elmo.
我は冥界の狭間行く亡者の船
船守りを倒せ　その時こそ　セントエルモの火を授けよう

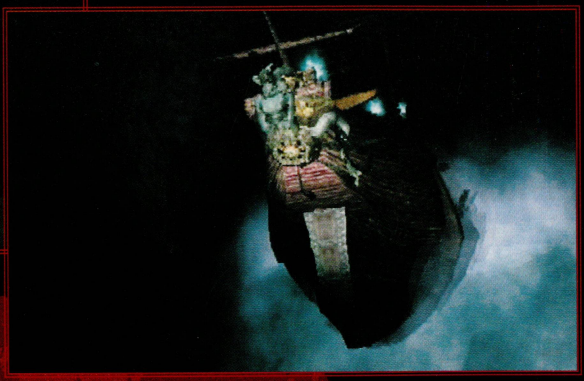


扉の言葉が終わるや否や、
幽霊船の主デス サイズが現れる。
何年もここで来訪者を餌食にしてきたこの悪魔は、
久しぶりの獲物に狂喜の刃を振るう。
だが直後、最強の悪魔狩人の前に、
狩る者と狩られる者の立場は一瞬で逆転した。









“船守り”に引導を渡すと、
封じられていたセントエルモの火が一斉に蘇った。
意識を取り戻した老朽船が、
静寂を破って滑らかに出航する。
まるでダンテをさらなる死地へと誘うかのように。

Ghost Ship

幽霊船

もともとは人間や荷物を積載し、海上を移動する建造物。しかし幽霊や悪魔の怨念により意思を持ったかのように怪奇現象を巻き起こす船は、いつしか幽霊船と呼ばれるようになった。



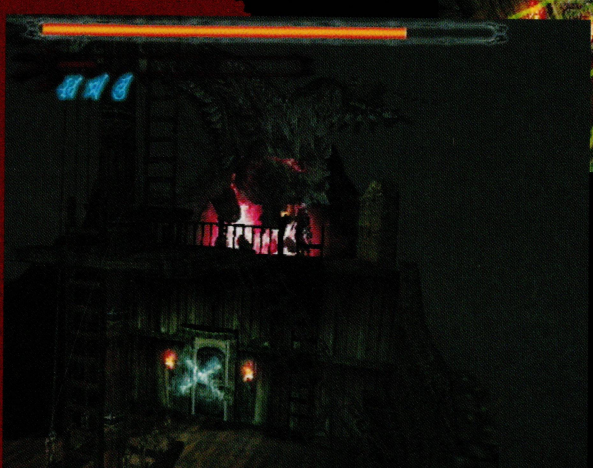




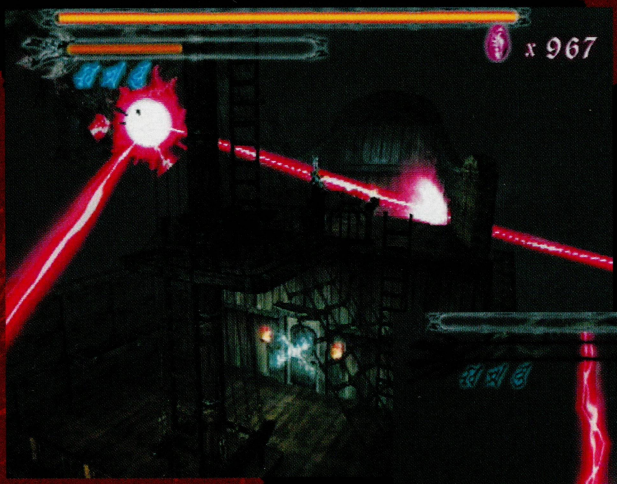
航行を始めて間もなく、
船に乗り遅れた巨大な“客”が上空から現れる。
空を覆うような翼で突風が巻き起こされると、
船を導く淡い炎が一瞬にして吹き飛ばされた。
幽霊船の新たな主は、紅の電撃を発して
復讐戦の火蓋を切った。

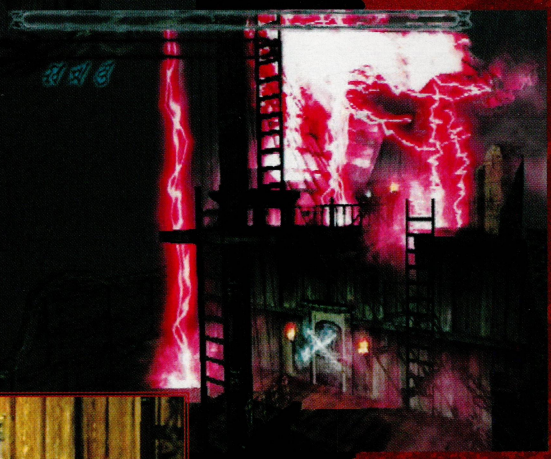


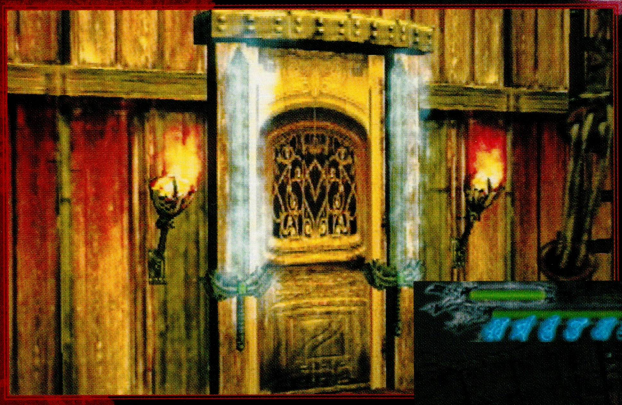




不安定な船上での戦いを持て余すダンテ。
その隙を嘲うかのように、
グリフォンは上空から攻め立てる。







グリフォンとの2度目の死闘を制したのは、
やはり前回と同様にダンテだった。
悪魔は再び雷光に身を隠し、
虚空の彼方に逃げ去ってゆく。
船長室への侵入を拒んでいた剣は、
ダンテを称えるように戒めを解いた。



Dante throw's back Death Scythes and Griffon, also undoing the seal.
The ship sunk directly after Dante got the "Staff of Hermes" which was located in the bust.
He begins to escape from the dark and complicated cabin underwater.

度重なる悪魔との激戦を制し、
ダンテは船長室への侵入を許された
しかし胸像の手にある“ヘルメスの杖”を
手にした直後、船が突如沈没を始める
暗く、入り組んだ
船室からの脱出行が今、始まる

Mission-13
ABYSS
深淵

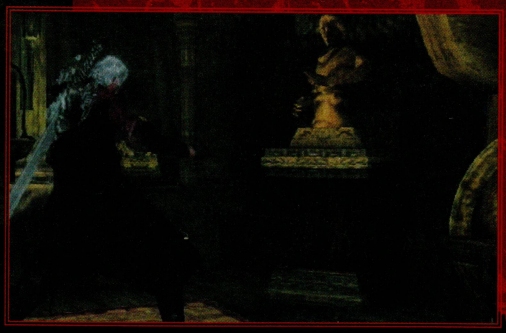




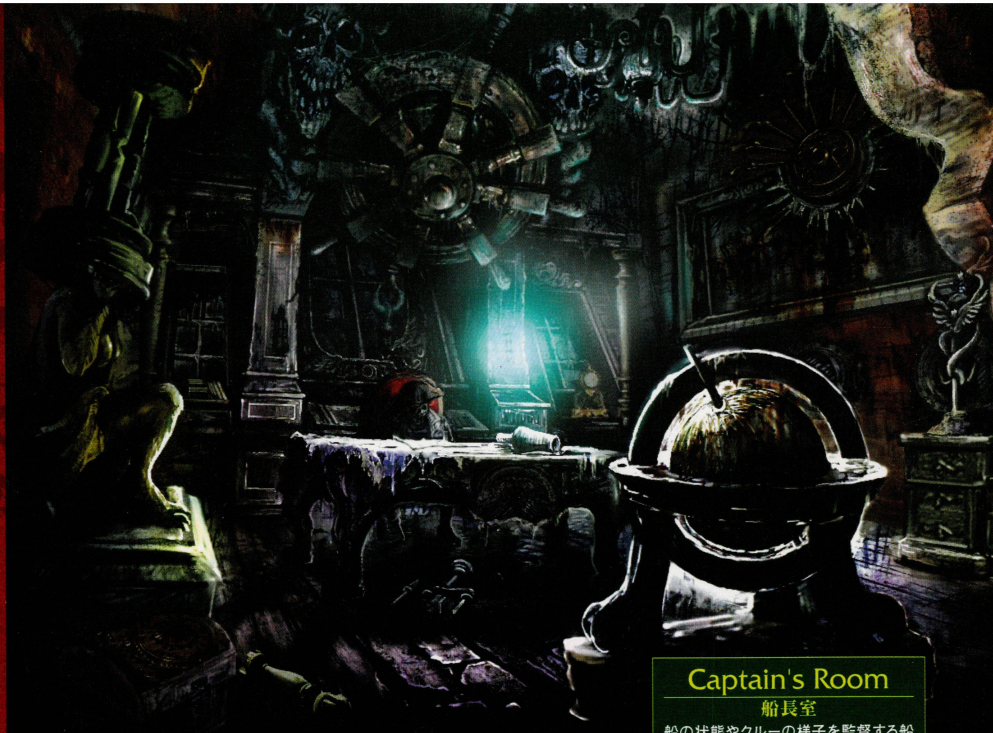


Staff of Hermes
ヘルメスの杖

羽のついた棒に絡みつくように、交わりあう二匹の蛇の装飾が施された杖。またヘルメスとは、ギリシア神話中の商業や競技、音楽などを司る神の名前。翼のある靴と、杖を持つとされる。



船長室で光り輝く杖を手にするダンテ。
その時、突如足元が大きく震動し、
船はまるでその役目を終えたかのように沈み始めた。



Captain's Room

船長室

船の状態やクルーの様子を監督する船長の部屋。この部屋には、船長と思われる人物の屍が今でも残っている。







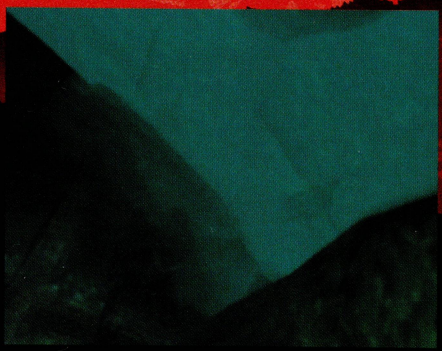


瞬く間に、船長室は水没した。
ダンテは暗闇に洩れる光を目印に、
水の中をひたすら進む。
やがて彼は、一際大きな光の
射し込む穴へたどり着いた。

Dante escaped from the ghost ship and ran on an underground road which is headed toward Coliseum.
He doubts the hole in the floor but goes ahead anyway.
There is a skeleton with a "Emblem Shield".

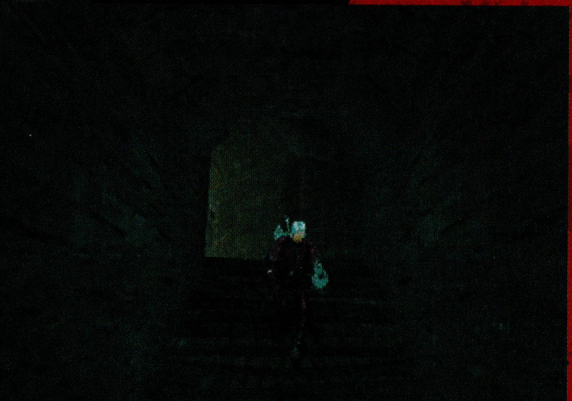
呪われた船を脱出したダンテは
一路、地上を目指して階段を駆け上がる
辺りに漂う血の匂いにただならぬ殺気を覚えつつも
円状になった石畳の床を進むと
その先には"小さな紋章の盾"があった

Mission-14
DEEP DARKNESS & TOWERING MOUNTAINS
深き闇・高き山









幽霊船を脱出し、ダンテは再び大地を踏みしめる。
水没しながらも激しい水流に押し戻され、
あるいは強大な魔力に引き戻されてか、
船は再び古城周辺に打ち寄せられていた。

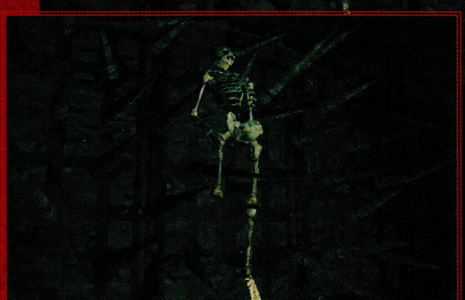




弧を描く廊下を進む。その果てに、
不気味な白骨死体が死した時のままに晒されていた。
白骨の胸には鮮やかな輝きが見える。



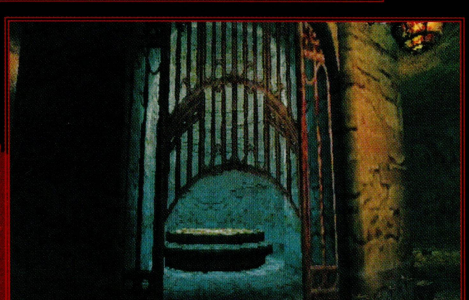
The resonating emblem shall
undo the seal of the shield.
盾に刻まれし共鳴する紋章　扉を封じし盾を退ける





Emblem Shield
小さな紋章の盾

小さな盾の形をした紋章。コロシアムに扉を封じる盾と似たレリーフが施されている。



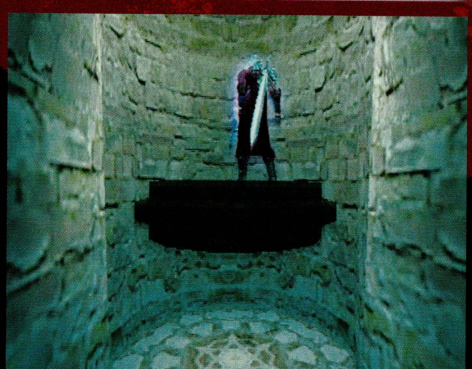


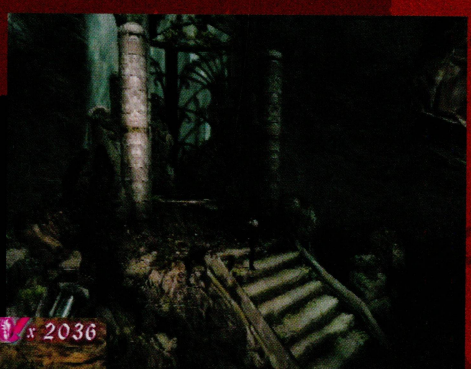
宝石のように輝く紋章を手に取り、
骸骨の腕を引くと、それに連動して新たな扉が開く。
それと同時に、ダンテの足元が突然動きはじめた。
床の無数の穴からは、鉄針がダンテの血を求めて撃ち出される。

Water Fall

滝壺

滝の流れ込む、涼しげな淵。地域によっては、滝の主がいると崇められていた場所でもある。







辛くも仕掛け床を振り切ったダンテは、
地下を抜けて地上の庭園に出た。
滝壺を眺めるその庭園は、
かつて雅な土地であったことを偲ばせたが、
荒れ果てた今では
その名残を感じるのみだった。

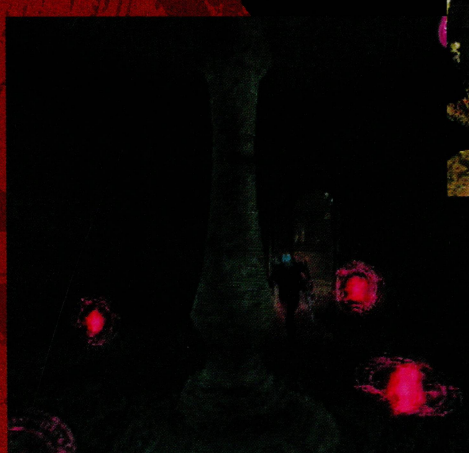






闘いはいつ果てることなく続く。
日はすでに傾き、古城は夕暮れに染まっていた。
滝壷を過ぎたダンテは、
群れる下等な悪魔を蹴散らしながら
朱に染まる山岳部を駆け抜けた。







In front of Coliseum, there was a left-opening door with a carved Relief holding a spear. Dante went by the passage where countless needles fly from. Dante begins to search the "Pair of Lances" that might be the key.

コロシアムは未だ侵入者を拒み
その扉を固く封印している
槍を持った騎士のレリーフが彫られた扉を開け放ち
コロシアムの秘める謎を暴くため
ダンテはカギとなる“対なる二槍”を探し始めた

Mission-15

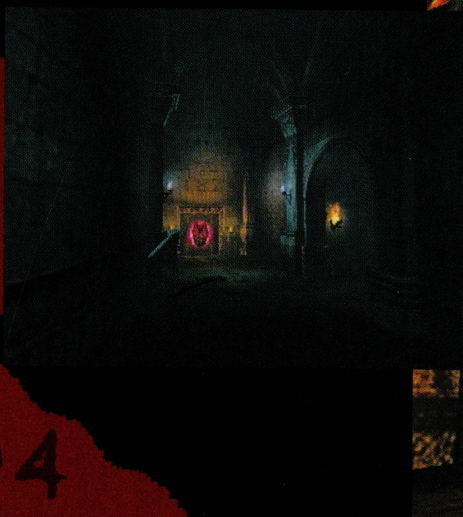
WHEEL OF DESTINY

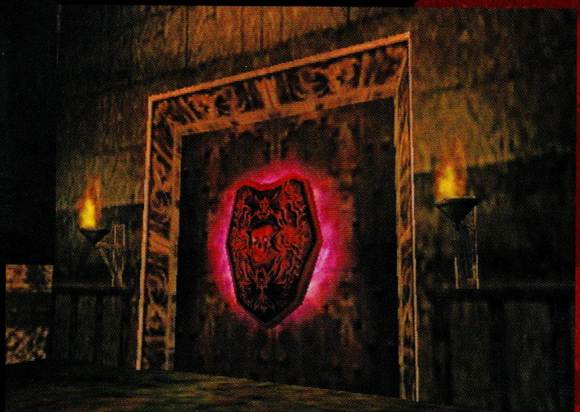
運命の輪



渓谷を抜け、コロシアムの前にたどり着いた
ダンテとの再会を、サイクロプスが手荒い歓迎で出迎える。
ダンテもそれに応え、
鎖の連戟と鉛の玉のフルコースをお見舞いする。







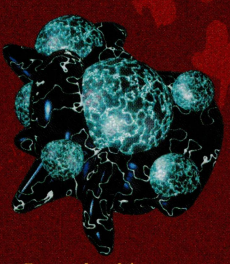




盾の紋章が赤く、静かに輝く扉。
地下道で手に入れた
“小さな紋章の盾”で戒めを解き、
闇に沈んだ地下へと足を踏み入れる。



庭園の地下は、ひとすじの光すらない、
完全な闇の支配する世界だった。
慎重に気配を探るダンテは、
室内をわずかに照らす石を見つける。
それは自ら青白い輝きを放つ石、“魔光石”だった。



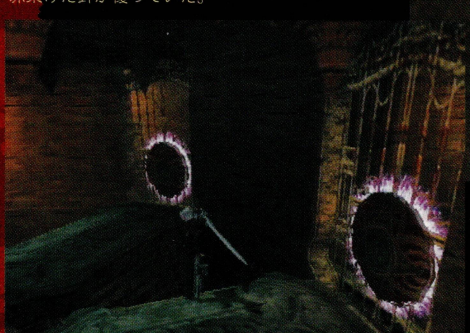
Luminite
魔光石

もともとは魔界にあったごく普通の石が、人間界に放置されたことで暗闇でも輝く変化が起きたとされる。

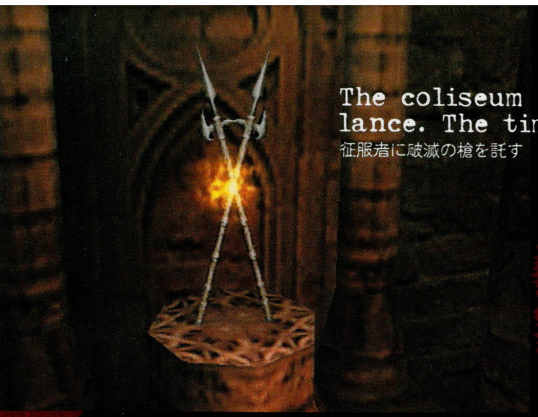


“魔光石”の光を頼りに、不気味な地下を進む。
広い通路の壁面を、多くの血を啜ったであろう、
赤茶けた針が覆っていた。





2つの紋章に火を灯す。
紋章に呼応して出現した中空の足場は、
ダンテを隠された秘宝の元へと導いた。



The coliseum entrusts the conqueror with the lance. The time has come to open the door.
征服者に破滅の槍を託す　コロシアムの扉、今こそ開かれん

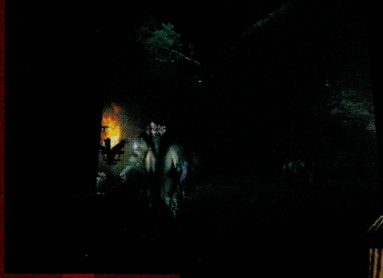
Pair of Lances
対なる二槍

コロシアム地下へ続く門を護る騎士が所持する2本の槍。装飾用のため、実戦には使えない武器。



足場を渡った奥では、
無骨な装飾の施されたの2対の槍が天を突いていた。
槍はダンテの技量を認め、その身を委ねた。





地下道から出る。外は、闇夜に包まれていた。
それは、魔が跋扈する時の訪れに他ならない。
シン サイズの甲高い嗤い声が、
庭園に響き渡った。



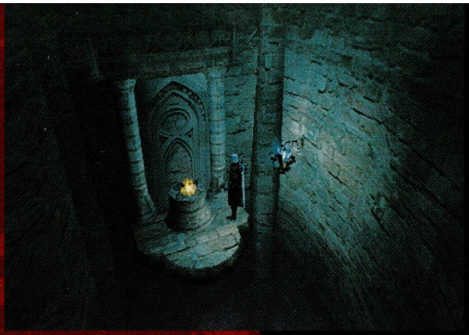


“小さな紋章の盾”で開いた扉から直進、
同様の扉を開く。
侵入者を拒む罠を抜け、毒気に満ちた通路を抜けると、
強力な魔力を発する魔導機、“ナイトメアβ”を見つける。



Nightmare β
ナイトメア β

魔界で造られたこと以外にはほとんど全貌が謎に包まれており、威力・性能ともに未知数の銃。ただし弾が壁で反射するなどの特徴が発見されている。



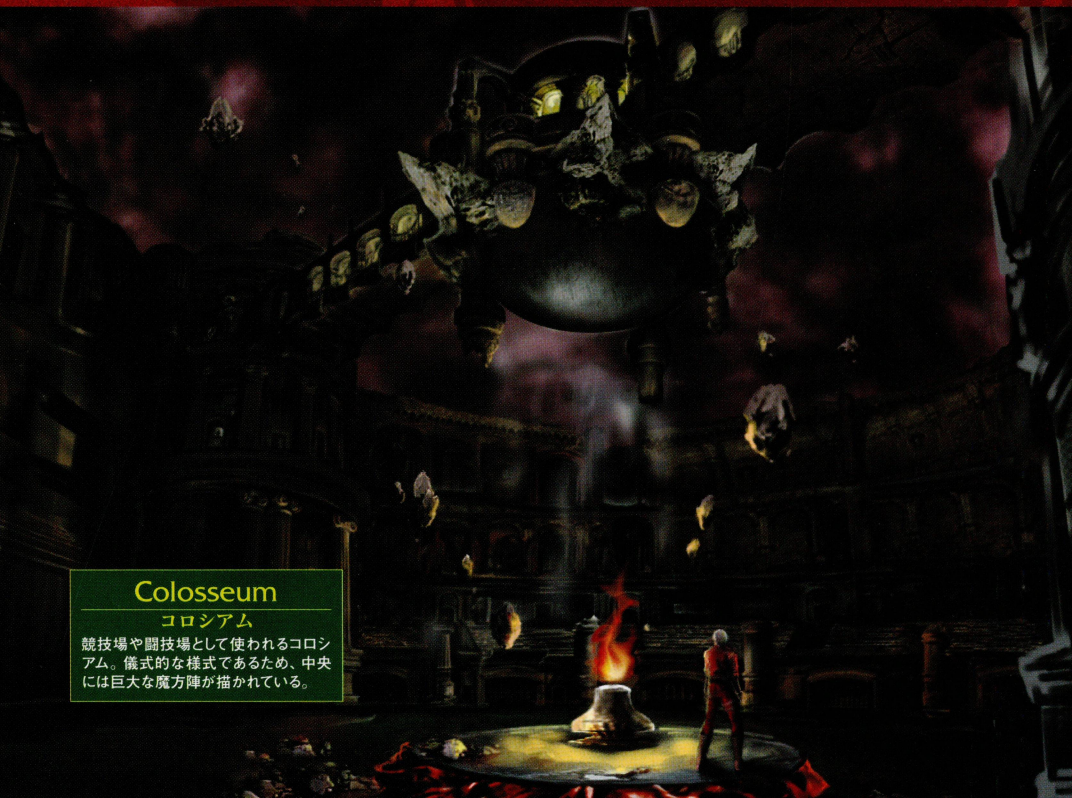
The shields that glow with light and a pair of lances shall all lead to the battleground.
光を放つ盾と対なる二本の槍　全ては戦いの場に繋がる





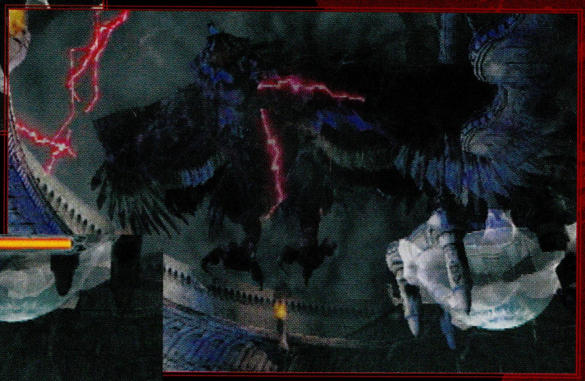
Offer a sacrifice to the coliseum. It shall connect the path to the Wheel of Destiny.
コロシアムに生贄を捧げよ　贄の儀は運命の輪へと道を繋ぐ

2つの紋章を掲げると、ついにコロシアムの扉が開いた。
足を踏み込むや否や、ダンテの頭に直接響く声がある。
「生贄を捧げよ」。
空は急激に模様を変え、いつしか頭上は暗雲に覆われた。



Colosseum
コロシアム
競技場や闘技場として使われるコロシアム。儀式的な様式であるため、中央には巨大な魔方陣が描かれている。







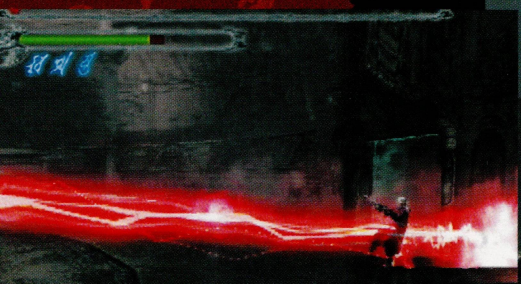
雷雲を裂くように姿を見せたのは、
3度目の対峙となるグリフォンであった。
無数の戦士の血を吸ったであろうこの闘技場で、
両者は最後の決戦の火蓋を切った。







死に物狂いで襲いかかるグリフォンは、
これまでとは別者のように烈しく攻撃を繰り出す。
死闘は長期戦の様相を呈していたが、
一瞬の隙をとらえたダンテの剣が
グリフォンに致命傷を負わせた。
地に堕ちた、かつての天空の覇者は、
最後の力で地上戦を挑みかかってくる。









激戦の果て、ついにグリフォンは崩れ落ちる。
魔方陣の真ん中に倒れ込んだ巨体は、
空を裂く石柱に心臓を貫かれ、
生贄として戦場の大地へ捧げられた。
それは神の鉄槌にも、墓標にも見えた。

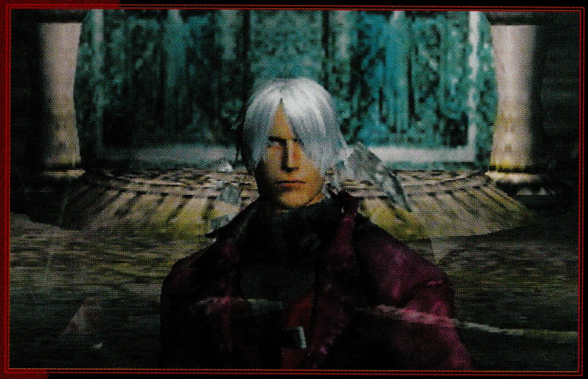




Griffon

Yours are definitely the powers of Sparda.

まさに魔剣士スパーダ……

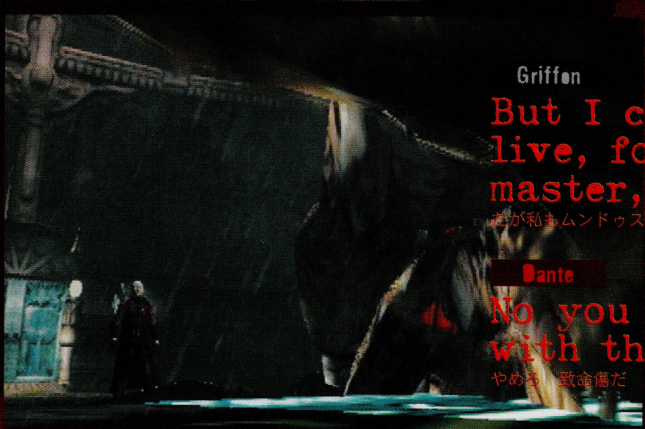




Griffon

No even more so.

いや　それ以上か



Griffon

But I cannot let you live, for I serve my master, Mundus.

貴様が私もムンドゥス様に仕える身　これでは終わらん

Dante

No you can't fight with that wound!

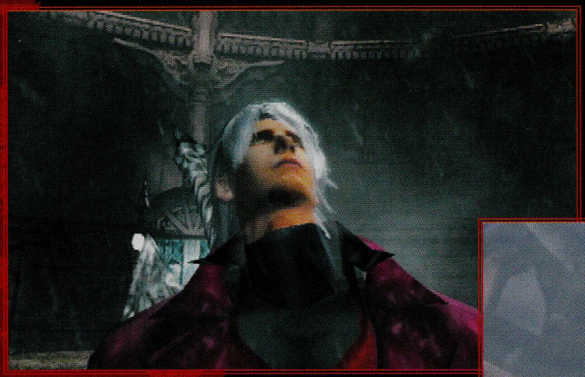
やめろ　致命傷だ



Griffon

Master! Please grant me one last surge of power...the power to finish him!

我に力を与え給え　この者を倒す力を！







Griffon

Master...Mundus...

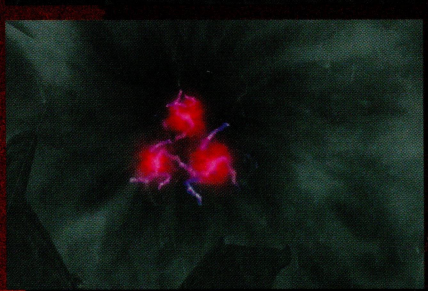
おお　ムンドゥス様



Mundus

Griffon, you have failed me.

グリフォン　失望したぞ



Mundus

You are no longer worthy.

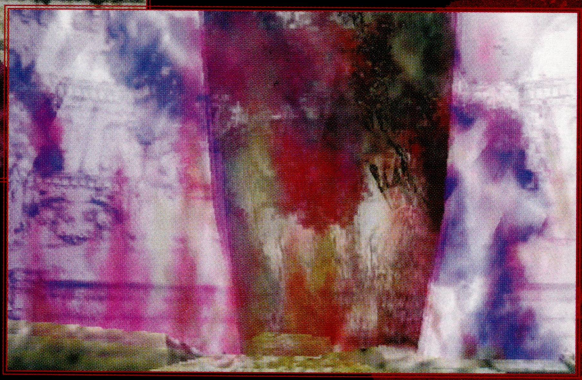
生かす値打ちもない

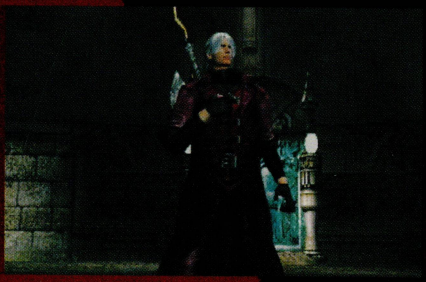




暗雲の彼方から地上を望む魔帝は、
グリフォンのそれとは格段に破壊力の違う
雷撃を叩きつけた。
無慈悲な制裁の鞭がグリフォンの肉体を打ち、
断末魔の絶叫とともに虚空へと消し去る。
敗北は許されない…魔界に生きる者に
宿命付けられた壮絶な最期であった。





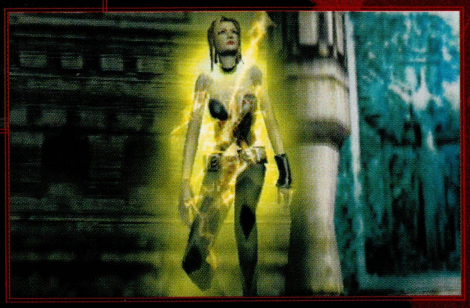


Dante

That three eyed...

あの三つ目…



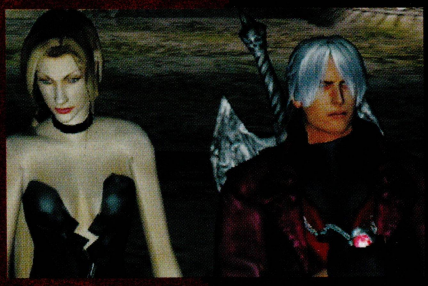


雷光とともに姿を現すトリッシュ。
ダンテの勝利にさりげない賛辞を送るが、
ダンテの心は早鐘を打つように騒いでいた。
血の色に光る三つの目、
仲間を無慈悲に葬るその残忍な悪意。
ダンテの胸に、悪夢の記憶が蘇る。

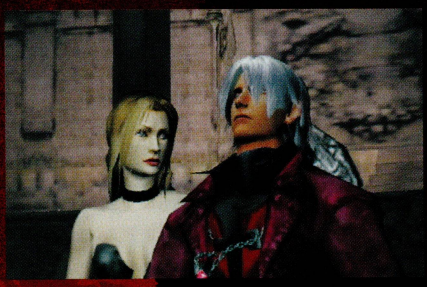


Trish
You beat him. Maybe it was too easy for you.
勝ったの？　大したものね

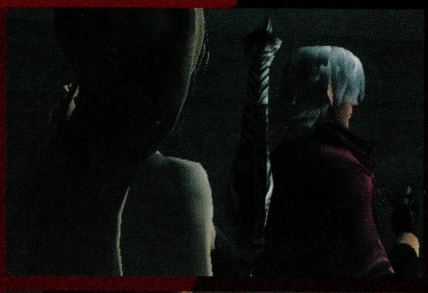
Dante
Mundus
ムンドゥス



Dante
his heinous ways make me sick...killing even his own...like they were nothing.
汚ねえ事しやがる　自分の仲間を虫ケラのように！



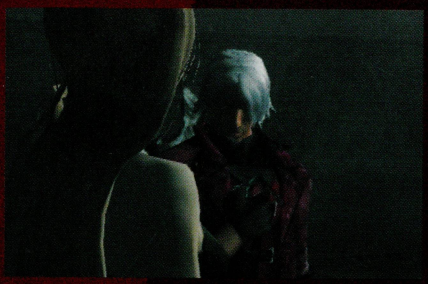
Dante
He's the one that took the life of my mother... my brother. I'm sure of it!
俺の母親と兄弟のときもそうだった



Dante

My mother used to always tell me that my father was a man who fought for the weak.

母の話を思い出す　弱者のために戦ったー



Dante

He had courage and rightious heart.

勇気ある父の話を



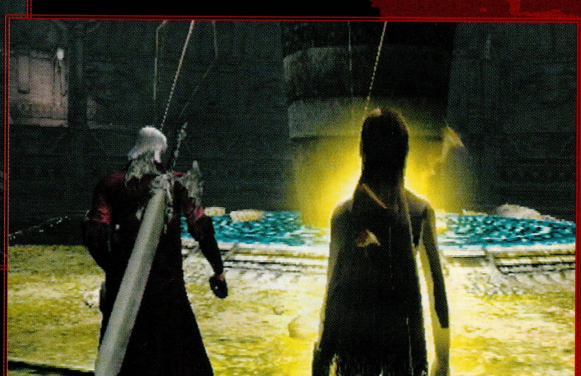
Dante

In the name of my father, I will kill Mundus!

父の名に誓って奴に死を！



コロシアムの中央に広がる魔方陣の、
さらにその中央にそびえる石柱には、
地下へ伸びるエレベーターが現れていた。

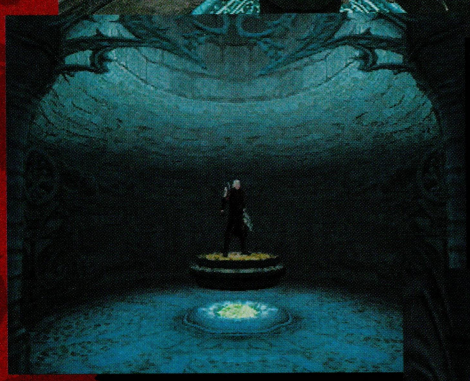




一瞬の閃光ともに姿を消すトリッシュ。
戦いに勝利した喜びよりも、仲間に見捨てられ、
無残に殺された悪魔の命を悼む男に、
彼女は一体何を想うのだろうか。



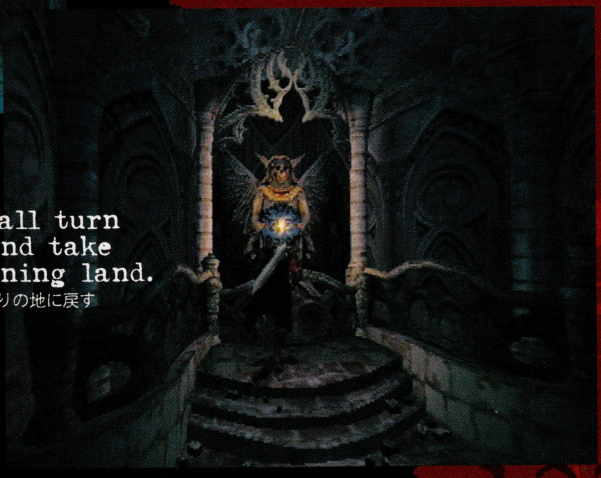






Wheel of Destiny
運命の輪

「歴史はくり返す」という言葉があるように、運命のくり返しを象徴した円形状のプレート。



The King of Avalon shall turn the Wheel of Destiny and take the story to the beginning land.
アバロンの王、運命の輪を使い　物語を始まりの地に戻す

コロシアムの地下に降りたダンテは、
荒れ果てた祭壇に行き当たった。
祭壇に祀られていた宝物こそ、
“運命の輪”の名を冠する円盤であった。

The curtain of the night comes down over the old castle.
Dante tries to go back to the old castle with the "Wheel of Destiny" to undo the secret riddle of the "Staff of Hermes".

古城に夜の帳が降りる
ダンテは“運命の輪”を使い
対岸の跳ね橋を降ろして
始まりの地である城内へ戻る
回廊の先にある“ヘルメスの杖”に
秘められた謎を解くために

Mission-16

NIGHTMARE OF DARKNESS

暗闇の悪夢

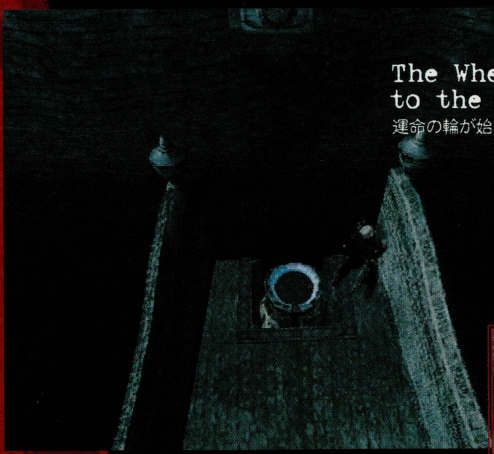




“運命の輪”を得たダンテは、
青白く灯る不知火を頼りに
跳ね橋へと向かった。

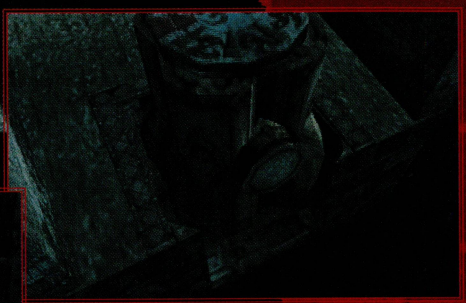


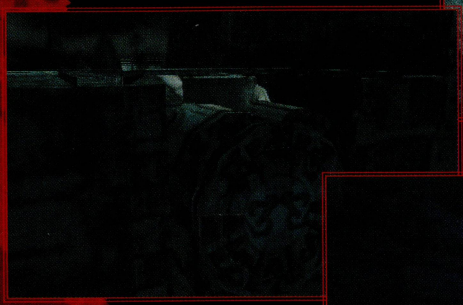


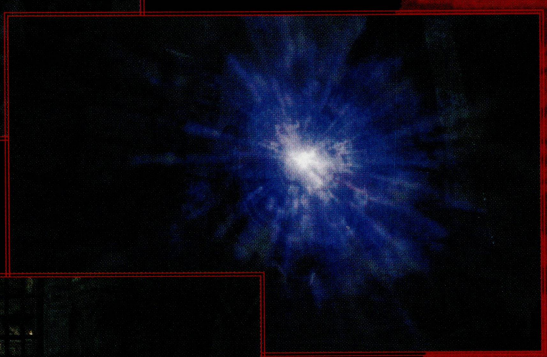


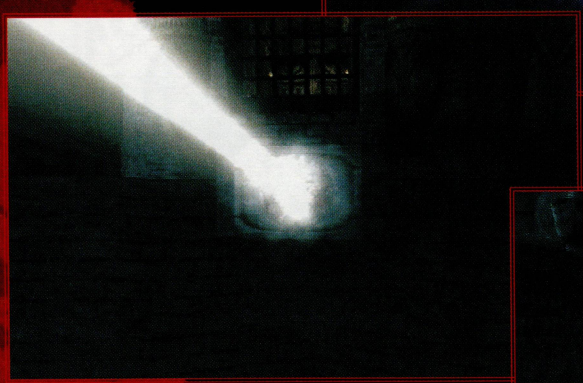
The Wheel of Destiny shall guide you to the land of the beginning.
運命の輪が始まりの地へ誘う

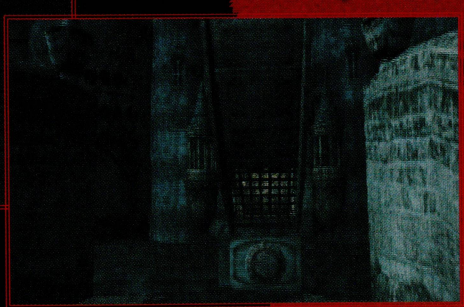
底深き崖を隔て、
闇にそびえる古城を前にしたダンテは、
足元の石碑に刻まれた言葉に従い、
くぼみに“運命の輪”をはめ込んだ。











たちまち仕掛けが作動し、
輪から青い閃光が放たれる。
跳ね橋はダンテを歓迎するように、
再び古城への道をつないだ。





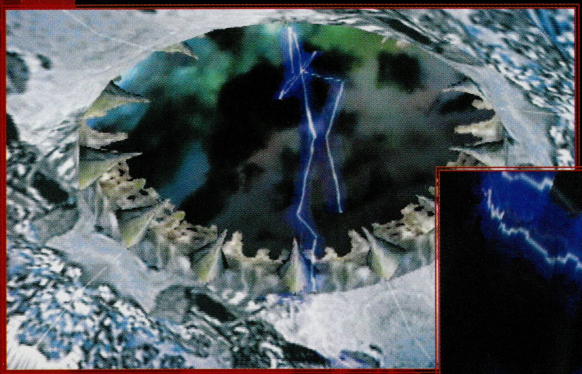


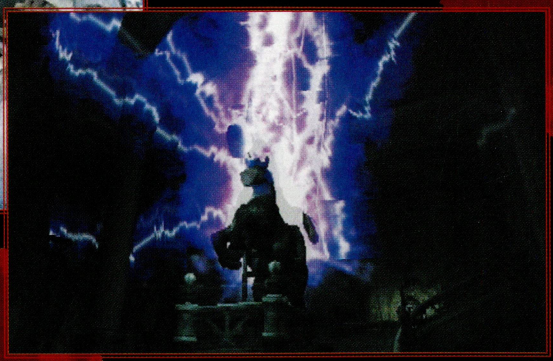


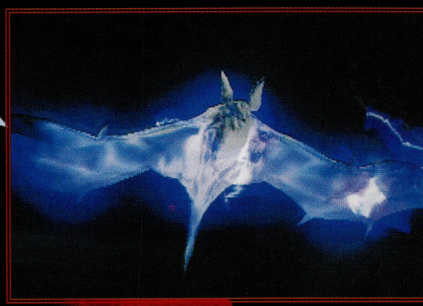




静寂に包まれたホールに、
ダンテが紋章を斬り付ける金属音が響く。
そして紫炎を灯した瞬間、突如雷光が走った。

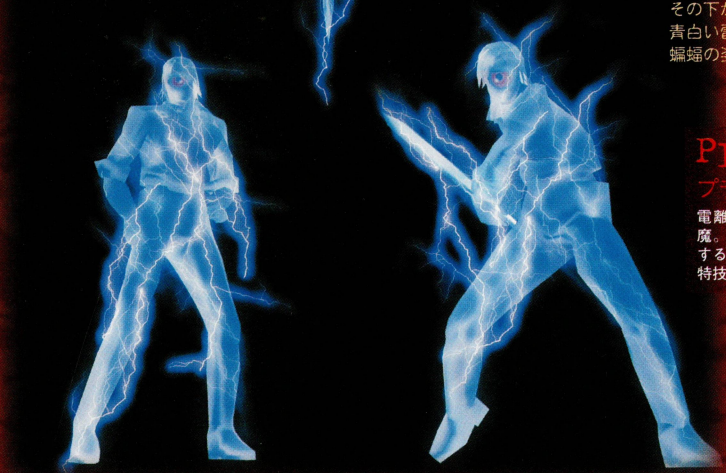






凄まじい轟音を立て、
激しい稲妻がホール中央の騎士像を打つ。
その衝撃が像を易々と砕き散らすと、
その下から青白く光る体が露出した。
青白い雷光体はそのまま空中へと浮かび上がり、
蝙蝠の姿を成して悠然と羽ばたきはじめた。

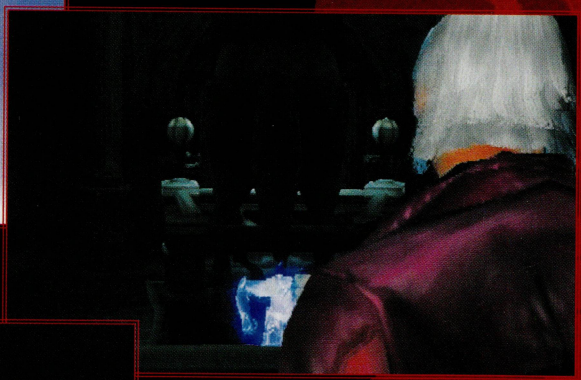


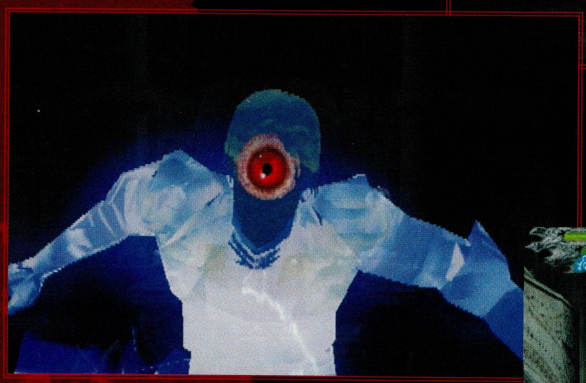


Plasma
プラズマ

電離した気体を肉体に預けた悪魔。コウモリの形態のほか、敵対する相手の姿や能力をコピーする特技も持っている。



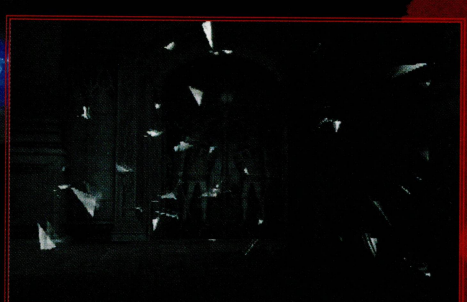






雷光の悪魔プラズマは、人の姿へと変化し、
自在の変身能力を見せつける。
そして目を剥いて視線を走らせ、
雷の刃を撃ち払った。
それを合図に、両者の激闘が始まった。





激戦を制したのはダンテだった。
霧散するプラズマを見届けるなか、
回廊へ続く扉の封印が解かれた。

闇に包まれる城内には、
下等な悪魔に混じって、
強力な悪魔が跋扈しはじめていた。
それは暗に、魔界の侵食が
始まっていることを告げていた。

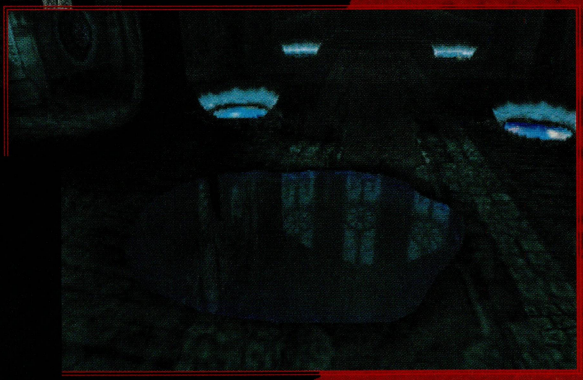








魔界の瘴気に蝕まれる体を、
ダンテは精神力で支え続ける。
闇に閉ざされた回廊を、
彼はただひた走った。



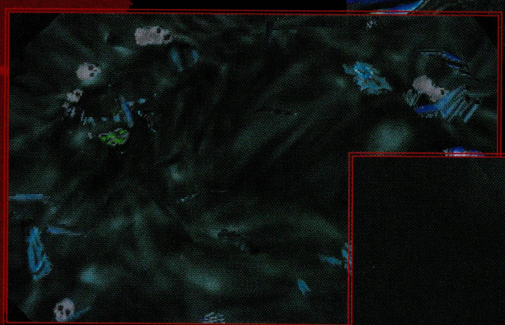


ダンテは再び大聖堂に足を踏み入れた。
そこは日中にも増して殺気と妖気に満ち、
負の波動に包まれた場所に変貌していた。
床にはいつできたものか、
深い藍色の水たまりがにじみ出ていた。

Those who want to open the gate to the Underworld shall borrow the strength of the blue stone.

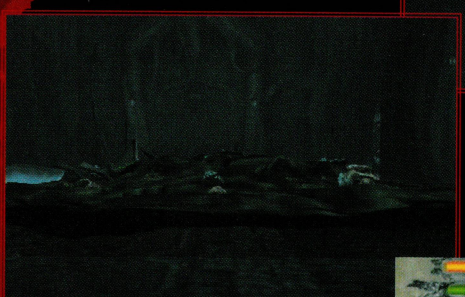
魔の門を開かんとする者よ　青き霊石の力を借りよ







ダンテが覗き込むと、水面は奇妙な歪みを見せた。
直後、その鏡面を破って巨大な何かが飛び出した。



悪魔はその液状の外殻ゆえか、
ダンテのあらゆる攻撃を無効化する。
攻め手に窮したダンテは、
とっさにまだ発動していない紋章に走り、
その魔力を開放させた。





紋章に火が灯ると、床に点在する魔方陣が共鳴した。
魔方陣の拘束を受けた液状の悪魔は、
遂にその姿を現す。
魔界の戦闘兵器ナイトメア。
全身兵器の巨体は、殺人的な攻撃を一斉に開始した。



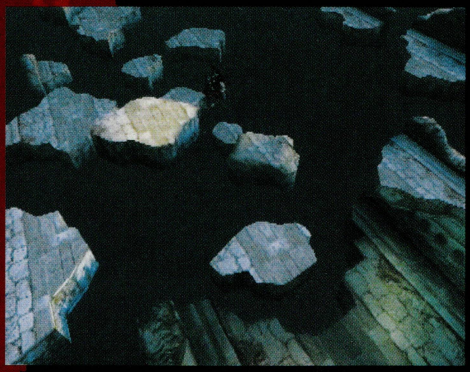


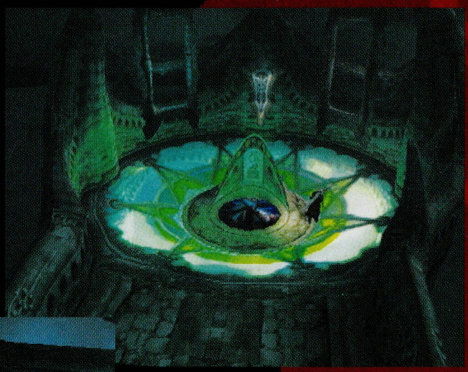
自我を持たない戦闘兵器は、
ダンテに急所を貫かれ、消滅した。
それに呼応するかのように、
"ヘルメスの杖"の謎を秘めた回廊への扉が
封印から開放される。



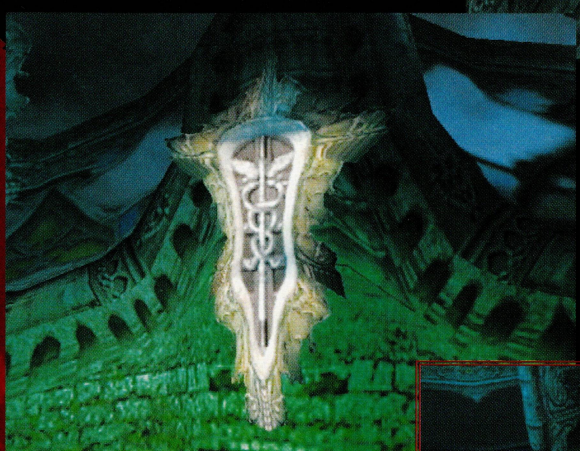
Nightmare
ナイトメア

魔帝が創り出した生物兵器。魔帝の命令を忠実に遂行するが、意思があるのかどうかは不明。ナイトメアがゲル状の状態で囲まれると、内部に取り込まれ、悪夢の空間へ飛ばされてしまうという。



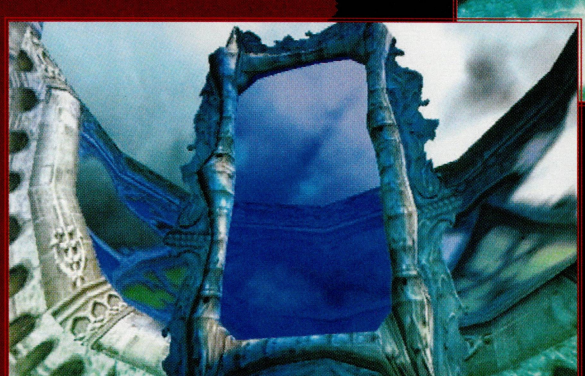


闇夜に包まれた回廊は、
陽光の下では見えなかった
妖しい光を発していた。
きらびやかな色とりどりの光は、
美しさよりも不気味さを際立たせる。

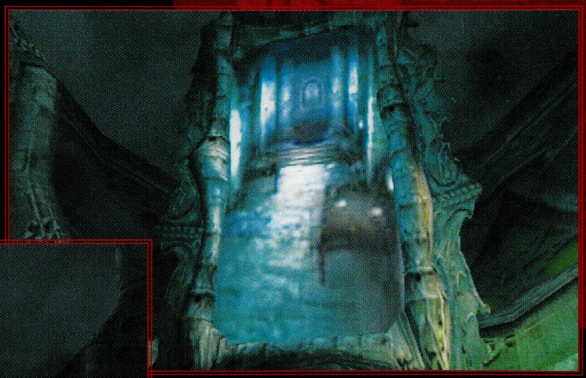


回廊の先端には、
杖のレリーフが彫られていた。
魔の波動を受け、
周囲には大いなる魔力が満ちていた。

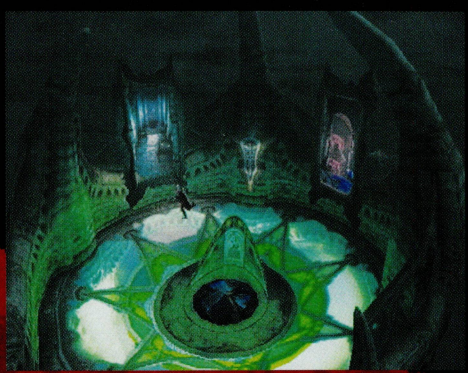




“ヘルメスの杖”をレリーフにかざす。
何もなかった両脇の額が
水面のように波打ち、
見覚えのある部屋を映した。



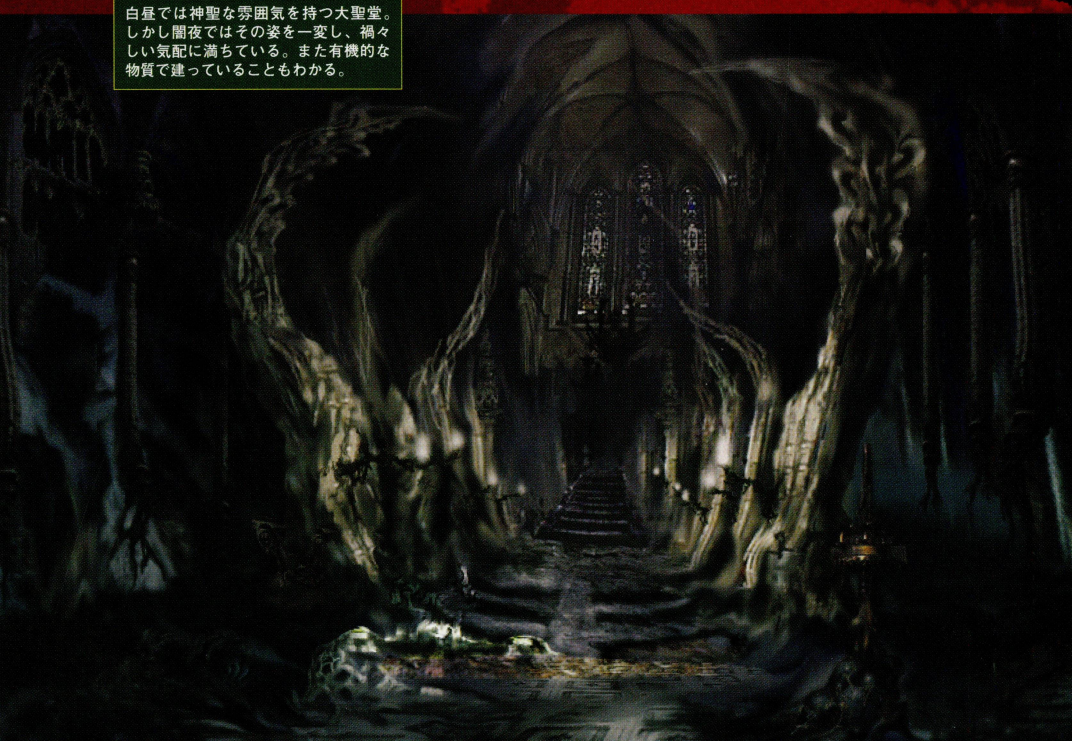




部屋を映し出した額は、
空間を越える窓だった。
ダンテはそこに、躊躇せず飛び込んだ。

Cathedral
大聖堂

白昼では神聖な雰囲気を持つ大聖堂。しかし闇夜ではその姿を一変し、禍々しい気配に満ちている。また有機的な物質で建っていることもわかる。



Inside the mirror was the same world as the old castle.
To open the sealed door, Dante aims at the audience and begins to search the "Quicksilver" with the full power of the moon.
But the dragon in the other world refused Dante's course.

空間を飛び越え
ダンテは城内の探索を続ける
日中とは違う気配に警戒しながら
彼はただひたすら走り続けた
新たな道を拓く“月光水”を求めて

Mission-17

PARTED MEMENTO

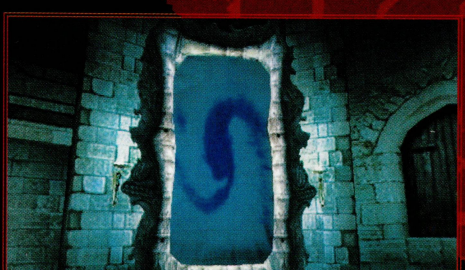
別れた形見

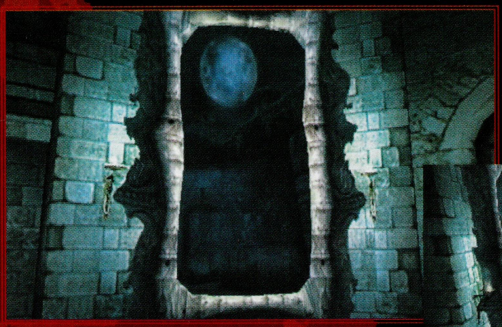


たどり着いた先は、古城の衛兵室だった。
以前見たままの風景と変わりはないが、
魔の波動は桁違いなほど増していた。











古城の3階に登ったダンテは、
ここでも時空の窓を発見する。
ダンテはさらなる奥地へと踏み込んだ。



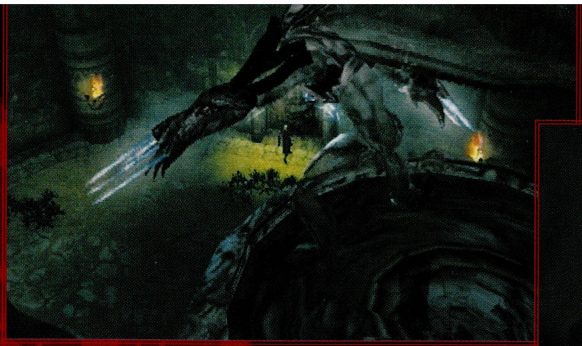
Frost
フロスト

ブレイドと同様、地上制圧のために魔帝が造り出した悪魔で、その中でも精鋭にあたる。常に冷気をまとった姿とすばやい動きが特徴で、特に爪先に帯びた冷気は絶対零度にも及ぶという。





魔の波動から生まれる身を切る寒さは、
魔界の新たなる刺客を呼び覚ます。
ダンテの背後に、白い悪魔が忍び寄っていた。

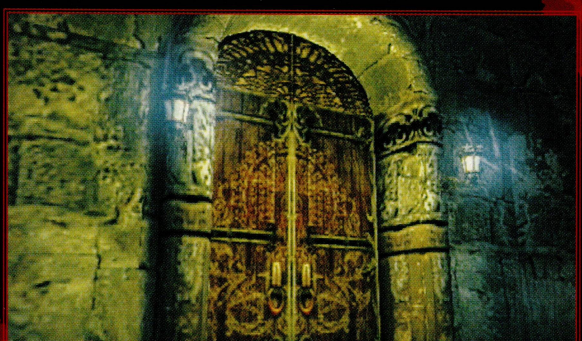




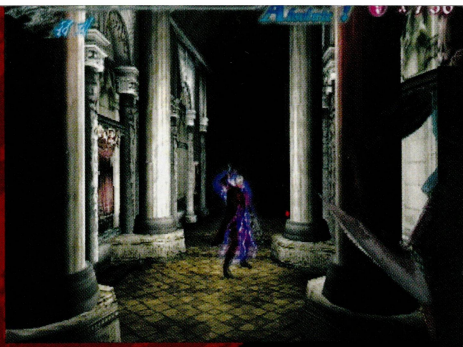


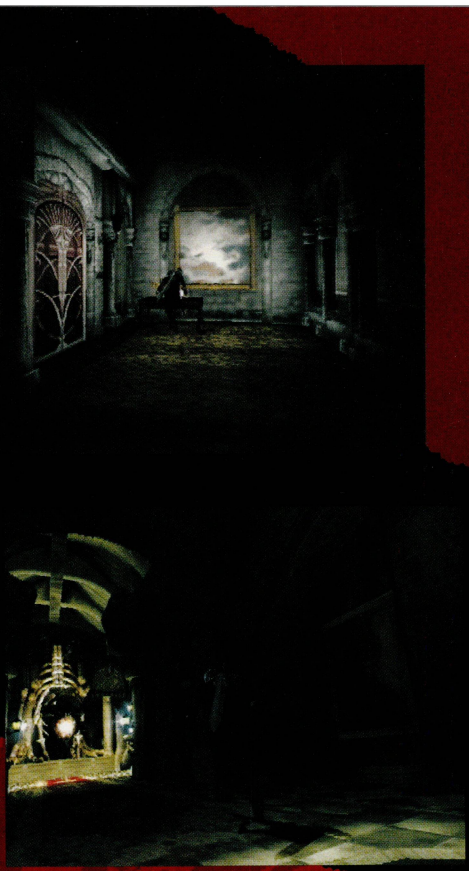






満月が闇夜を照らすなか、
ダンテは鮮やかな剣技で
フロストを仕留めた。
その技量に応えるように、
城内へと続く扉が開かれる。







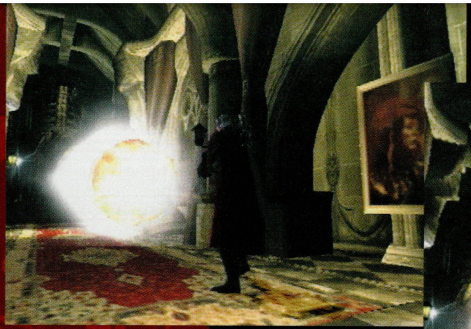
ダンテがたどり着いたのは、
城内に設営された大規模な博物館だった。
館内は他の施設同様に荒れ果て、
埃まみれの彫像や絵画が
虚しく来訪者を待ち続けていた。

Museum

博物館

博物館では胸像や冥界の竜が展示されているほか、ダンテが求める“月光水”が隠されている。







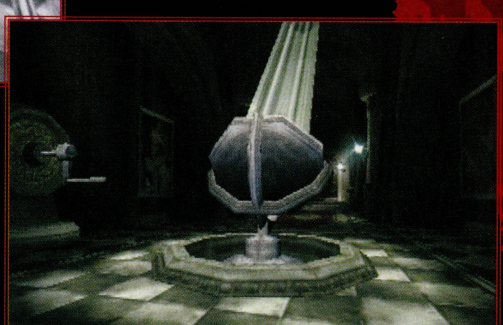
博物館の中心に鎮座する恐竜の化石標本が、
突如巨大な火の玉を放った！
狭い室内で行き詰まったダンテは、
魔剣一閃、火弾を打ち返す。



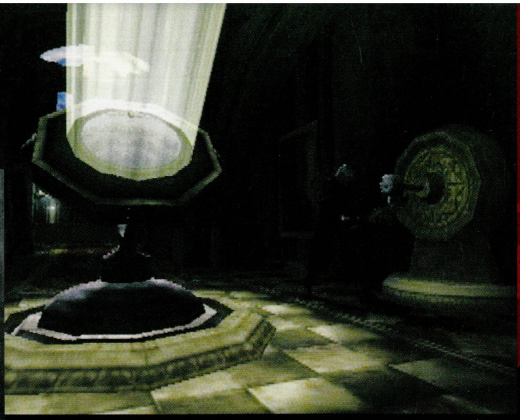




卓越した剣技は立て続けに火弾を弾き、
跳ね返った火弾は化石を粉砕した。
すると部屋の仕掛けが作動し、
床が割れて鏡台が現れた。



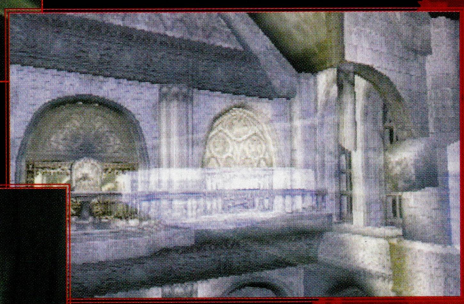




鏡は通路脇のハンドルと連動していた。
ハンドルの回転で鏡の角度を調整すると、
天井から差し込む月光を捉えた鏡面は
その反射光を様々な方向に散らす。



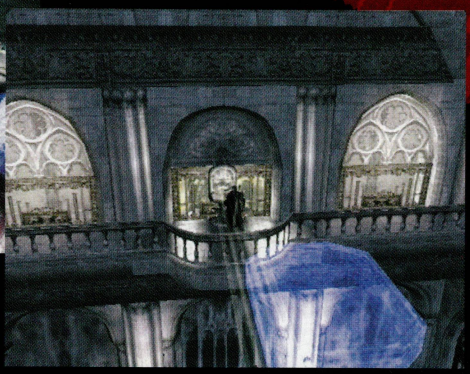






月の光が館内を次々と走り、
奥の台座に幻の“月光水”を浮かび上がらせた。
その宝玉は、その身に月の魔力を一杯に蓄え、
輝きを一層増した。



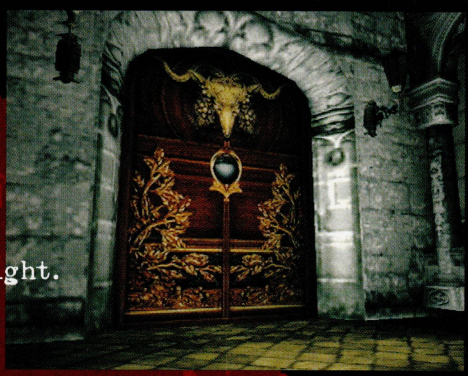




Quicksilver
月光水

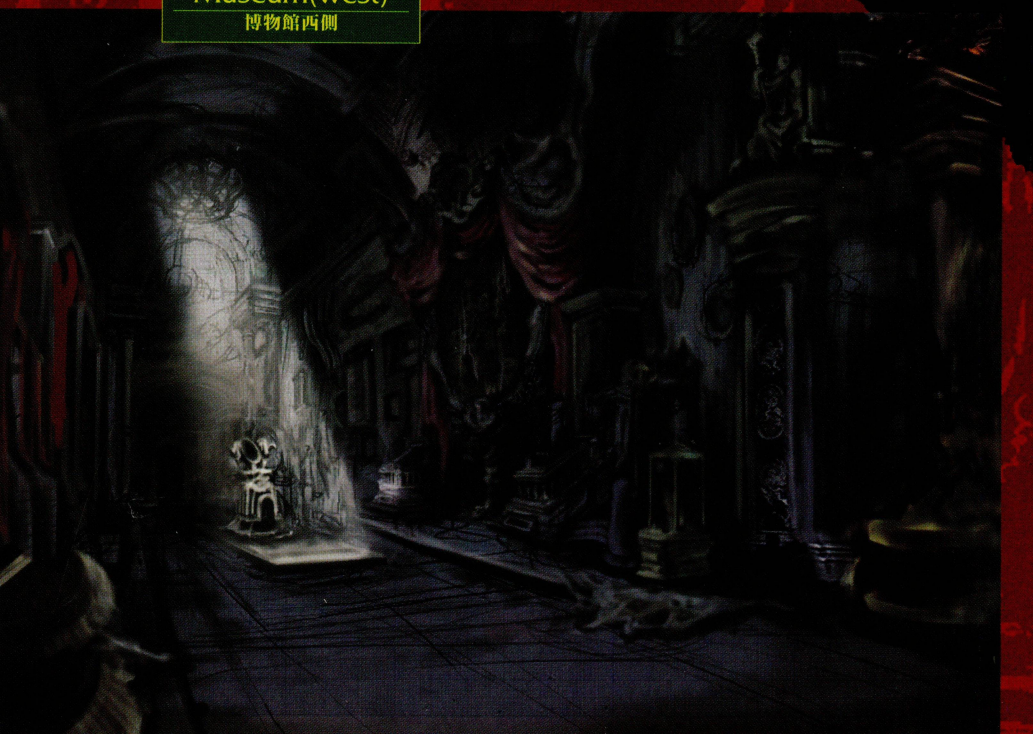
水銀で満たされた水晶の“月光水”。固く閉ざされた扉を開く効果を持つとされている。

固く閉ざされた扉に、
ダンテは“月光水”をかざす。
扉は、満足そうにその戒めを解いた。

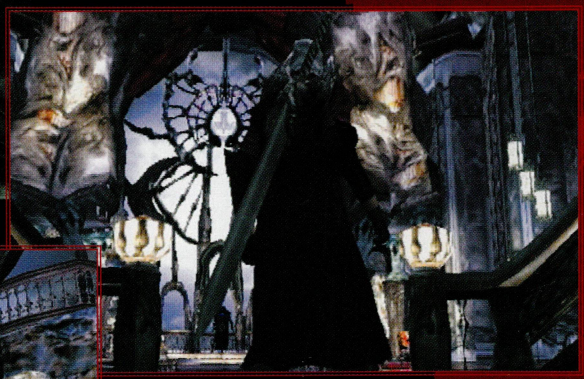


Show the gem with the moonlight.
月の光を閉じ込めし珠を見せよ

Museum(west)
博物館西側

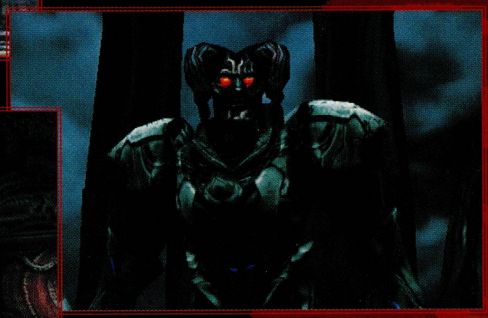








雷鳴轟く謁見の間に、
ダンテの訪れを静かに待つ影があった。
見間違えようもないその姿は、
魔界の瘴気で一層大きく見えた。



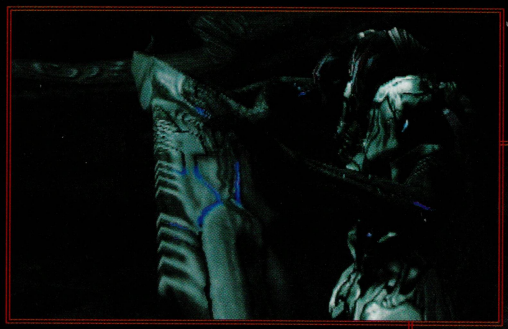


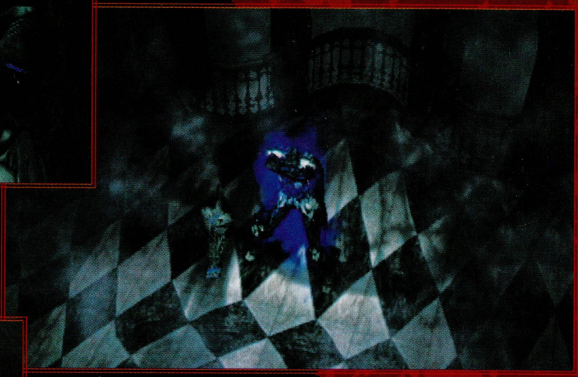


Dante

A man with guts and honor. I like that. But it's a shame you serve Mundus.

マジにガッツあるな　気に入ったぜ
掃き溜めには勿体ねえ













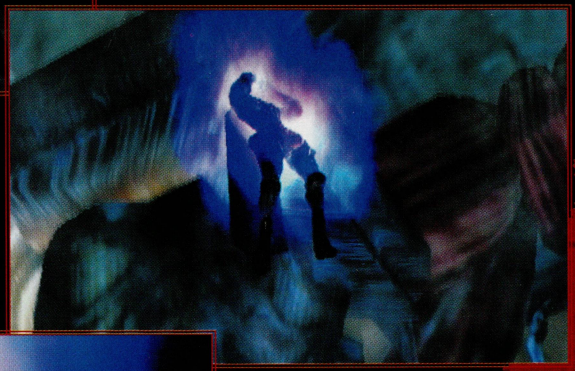
最高の好敵手に、魔界の騎士は最大の礼儀で応える。
雌雄を決する最後の戦いを前に、
ネロ アンジェロは初めて仮面の下の素顔を見せた。
…魔物ならぬ、人の姿をした素顔を。



死闘はいつ果てるともなく続いた。
熾烈な斬撃を交わしつつ、
騎士の雷撃とダンテの銃撃が飛び交う。
まさに両雄の腕は互角、
一進一退の攻防が繰り広げられた。









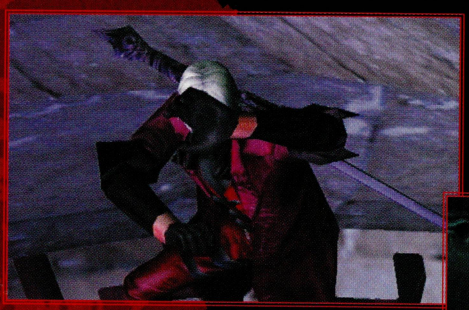
一瞬。勝負を分けたのは、
ほんの僅かな隙だった。
それは神の気まぐれだったのかも知れない。
ダンテの渾身の一撃は、
違わずネロ アンジェロの甲冑を穿いた。



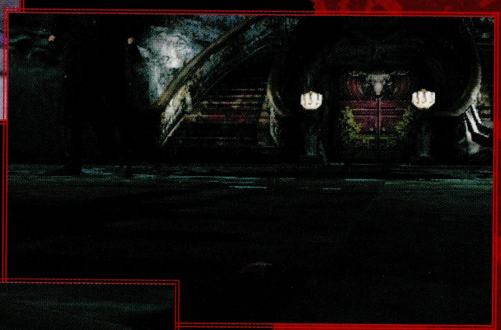
Audience Room

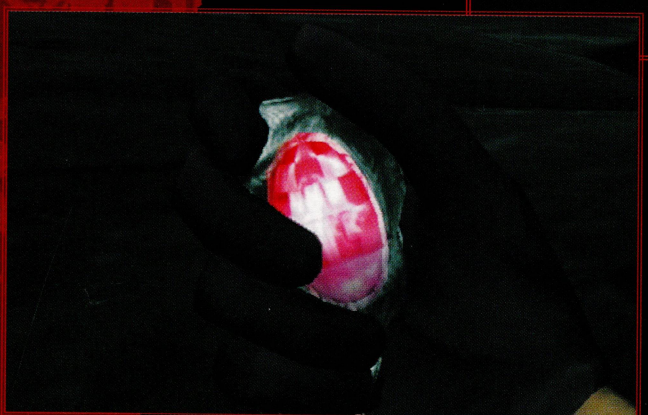
謁見の間

ダンテがネロ アンジェロに再会した謁見の間は、広く、また異様なステンドグラスが目立つ。本来謁見の間とは、身分の低い者が、位の高い人物と会う際に通される部屋である。



全身から闘気を噴き出し、
漆黒の騎士は最期の時を迎える。
やがて青き命の輝きは完全に燃え尽き、
その体は跡形もなく消え去った。





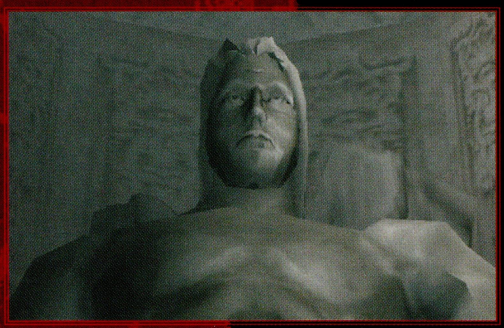
ネロ アンジェロの消滅後、
何かが傍らに落ちた。
それを拾い上げ、見つめるダンテ。
果たしてそれは、かつて二つに分かたれた、
母の形見のアミュレットの片割れだった。



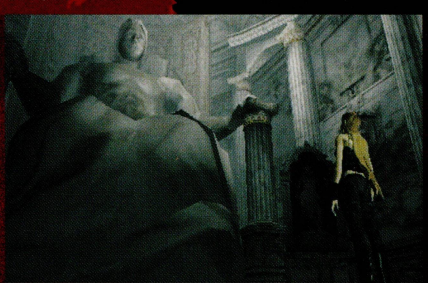
ダンテと、その兄バージルしか
持ち得ないアミュレット。
仮面の下の素顔。そしてあの剣筋…。
ダンテがここまで抱いてきた疑念が、確信に変わる。
刹那、ダンテの脳裏に幼き日々が蘇った。



Vergil, Dante, happy birthday
バージル　ダンテ　誕生日おめでとう



その頃。
決戦の場を離れた異空間では、
謎の巨像の前に立つトリッシュの姿があった。
無論、ダンテがそれを知るはずもない…。



Mundus

Trish, Vergil has been defeated.
トリッシュよ　バージルが敗北した

You know what you must do.
Now go!
次なる手を打つのだ　行け！



Trish

Yes, master.
仰せのままに

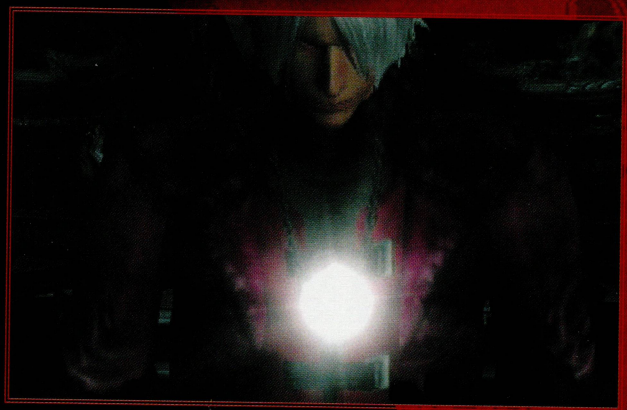
Dante could get back two true figures of keepsakes, "Perfect Amulet" and "Sparda". Dante feels a need to avenge his mother and begins to search the raw material of "Elixir" and the "Philosopher's Egg".

"パーフェクトアミュレット"、"スパーダ"
ダンテは、両親の形見を真の姿に戻すことができた
次第に母の仇に迫っていることを感じつつ
"哲学者の卵"を探し始める
それは魔界の扉を開く
"霊石・エリキサ"の原料であった

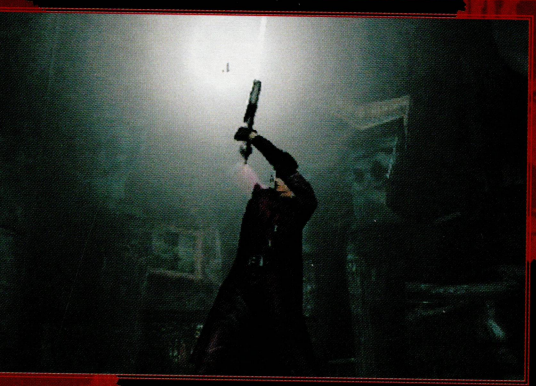
Mission-18

SPIRIT STONE, 'ELIXIR'

ー霊石 エリキサー



二つのアミュレットが、
ダンテの前で一つに重なる。
本来の姿に戻った
"パーフェクト アミュレット"の力で、
父の形見"フォースエッジ"の封印が、
いま解かれる。

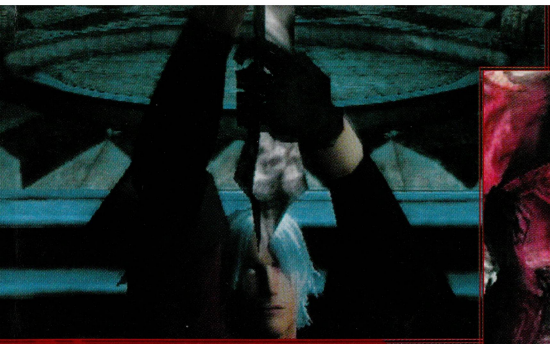


Perfect Amulet

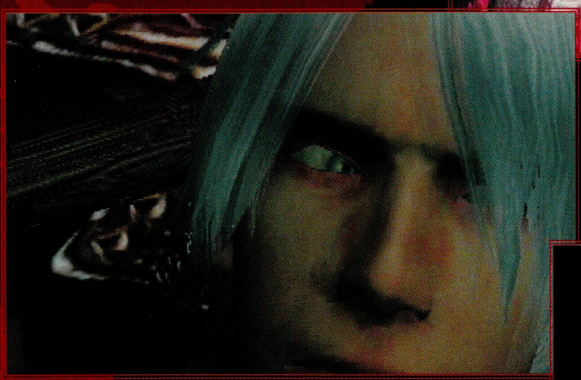
パーフェクト アミュレット

ダンテの母親の形見と、ネロ アンジェロ、つまり兄弟であるバージルのペンダントが合わさったもの。魔界へ入る際にも必要な証。



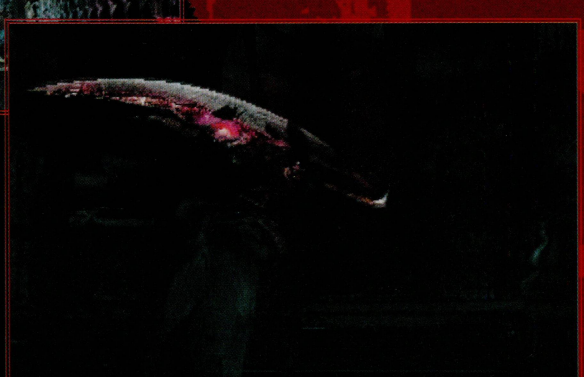












封印を解かれ、真の姿を取り戻した
魔剣“スパーダ”。父の形見を手に、
ダンテは華麗なる剣舞を舞う。
近づく最終決戦を前に、
昂ぶる心を静めるかのように。

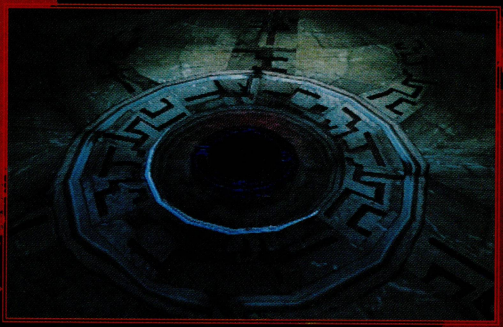




Sparda
スパーダ

ダンテの父親と同名の大剣。ダンテの父親スパーダが使いこなしたとされる、フォースエッジの真の姿。







光を取り戻したゲートがダンテを招く。光の中に身を委ねたダンテは、城内の部屋へ戻っていった。

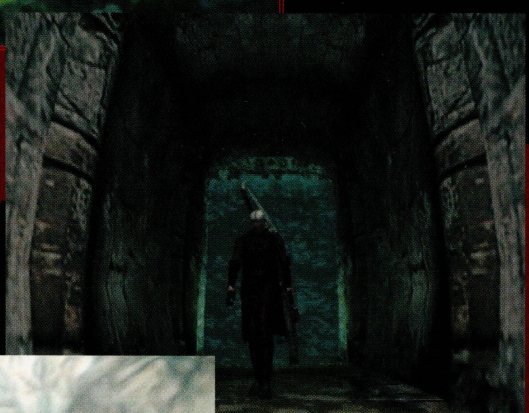


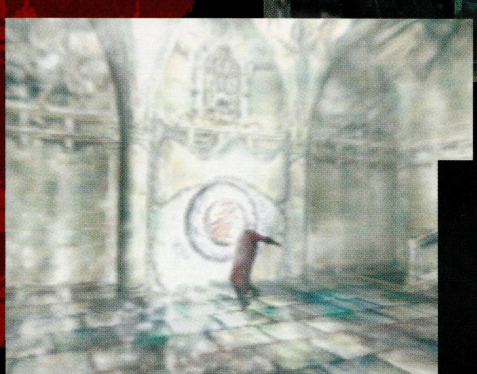


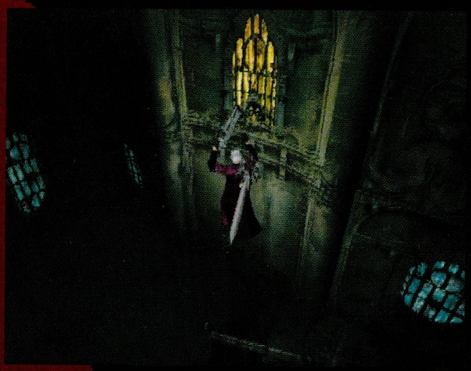


鏡面に新たな景色が描かれる。
映し出されたのは浸水した地下牢獄だった。
ダンテは迷わず、その世界へ身を投じた。

地下牢獄を抜けると、
階段塔の最深部にたどり着いた。
一見移動手段のないその場で、
ダンテは紋章を発見する。
紋章の魔力を開放すると
周囲は一瞬で水で満たされ、
その浮力はダンテを
上層部へ押し上げた。

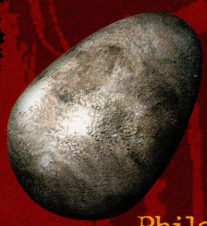












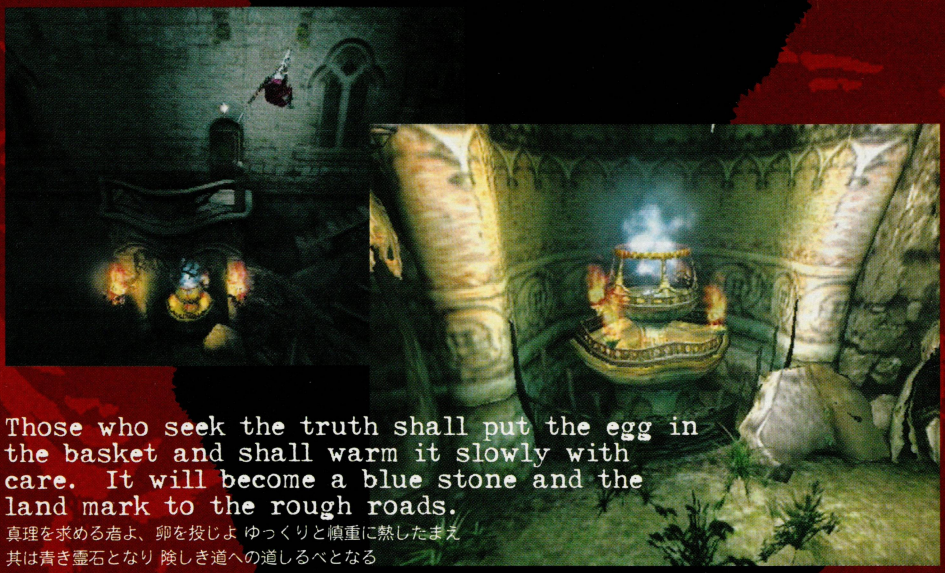
Philosopher's Egg
哲学者の卵

錬金術に使われる、卵の形をした物質。この卵がなんらかの影響を受けると“霊石・エリキサ”に変化する。

辿りついた階段塔の最上部で、
ダンテは輝く鉱石のようなものを手にした。
“哲学者の卵”の名を持つ、
不思議な物質であった。







Those who seek the truth shall put the egg in the basket and shall warm it slowly with care. It will become a blue stone and the land mark to the rough roads.

真理を求める者よ、卵を投じよ ゆっくりと慎重に熱したまえ
其は青き霊石となり 険しき道への道しるべとなる



城内で発見した豪壮なかがり火に卵を投じる。
卵は、じわじわと変質していった。
変化には時間を要しそうに見えたが、
その間を埋めるには十分すぎる悪魔が、
ダンテの前に現れた。
枝以外への攻撃を一切受け付けない、
ナイトメアとの2度目の闘いが始まる。









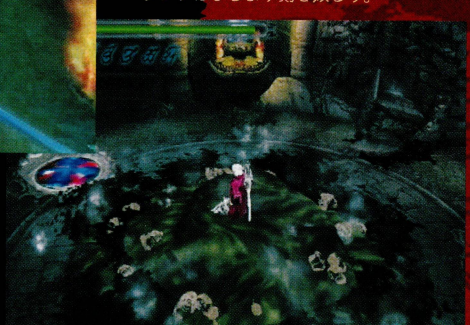


接近戦を挑んだダンテは、
一瞬の隙をつかれてナイトメアの体内に取り込まれた。
視界も意識も歪む異界。
そこは、ダンテの精神を攻撃する“悪夢”の空間だった。
すでに亡き者となったはずのグリフォンが、
ダンテを容赦なく攻め立てる。





悪夢に打ち勝ち、
ダンテはナイトメアの体内から脱出する。
現実の世界で、
再びナイトメアとの戦いが始まった。
より手ごわくなった相手に、
ダンテはひるまず剣を振るう。







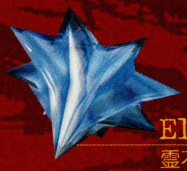


I am the first key to opening the gate of the Underworld. The second key resides in the mirror dimension.

我は魔の門を開く第一の鍵なり 二つ目の鍵は映し世の世界にある

ナイトメアとの戦いに終止符が打たれる頃、
エリキサに変成した石がダンテに囁いた。
「もう一つの鍵は映し世の世界にある」。
そして足元には、虚ろな闇が広がっていた。
ダンテはその暗闇の中へ身を投じる。





Elixir

霊石・エリキサ

“哲学者の卵”の変成により誕生した神秘的な石が、“霊石・エリキサ”。鏡の封印を解き放つ力を備えているという。

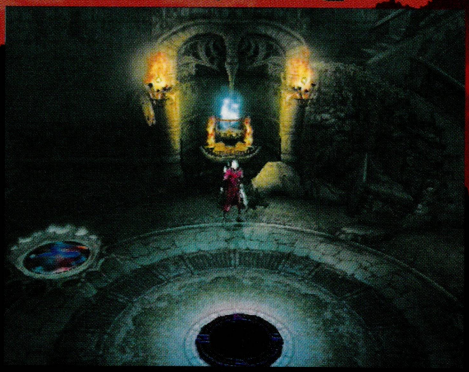
To open the gate connected to the devil world,
Dante turn towards the world of mirrors with
the effect of the "Elixir".
To look for the last clue to open the gate of the devil world,
Dante wanders about walking.

鏡の封印を解くという“霊石・エリキサ”
この神秘の石を手にしたダンテは
魔界へつながる門を開く
最後のカギの手がかりを求め
異形の世界へと踏み込んだ

Mission-10

ENTER THE CORRUPTED WORLD

異形の世界へ

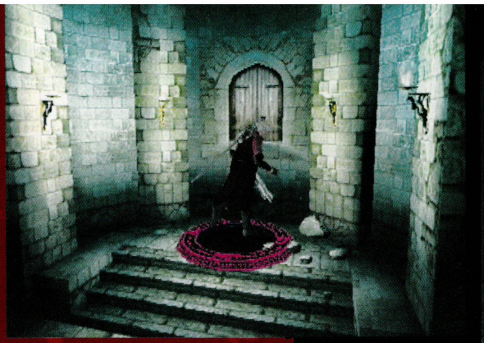


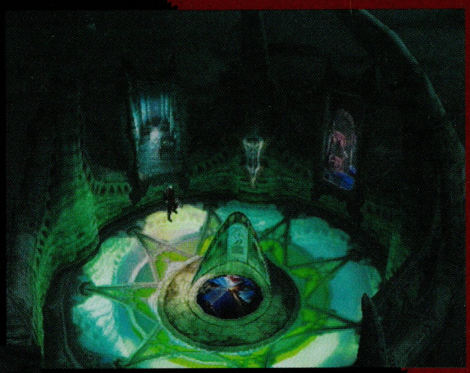




闇の魔方陣をくぐり、衛兵室へと戻るダンテ。
2対の鏡のもう一方を探索すべく、
ダンテは回廊を戻る。



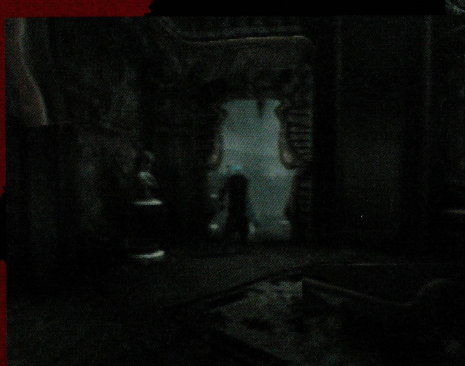


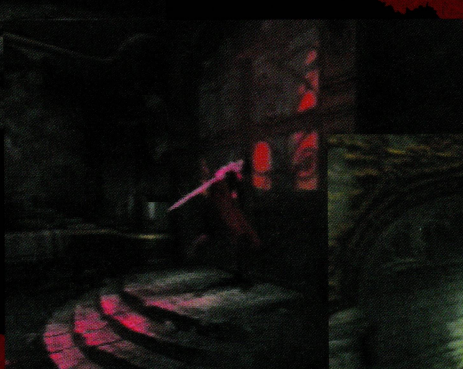




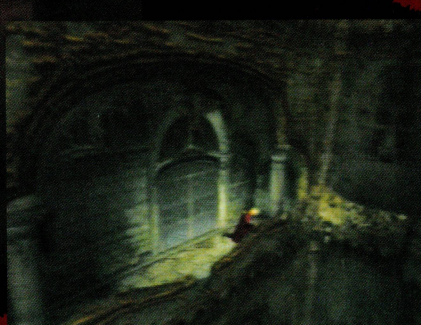
門番室を映す窓から戻り、回廊に降り立つ。
そのまま、向かい側にある
寝室を映した窓の中へ飛び込んでいった。







城主の寝室は、以前とは打って変
わって妖しげな色に染まっていた。
敵の姿はなくとも、
強大な魔力がその場を
支配していることは疑いない。
エリキサに反応し、
姿見が波打って来訪を誘う。
強い魔力の流入を感じつつ、
ダンテは鏡の世界へ飛び込んだ。

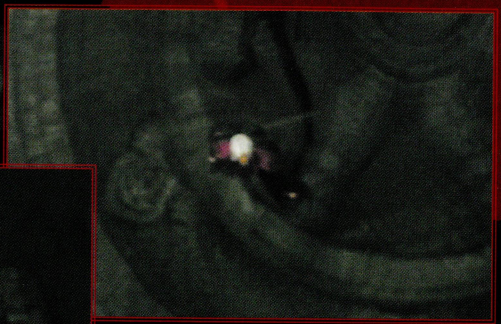


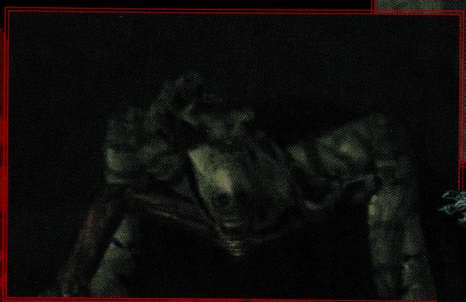




Philosopher's Stone
賢者の石

“霊石・エリキサ”と同様、魔界への門を開くカギとして役割を果たす十二面体のオブジェ。







現世を映す鏡こそ、魔界への入口だった！
呼吸すらままならないこの悪魔の巣窟は、
強大な魔の瘴気でダンテの意識を歪ませ、
視界を奪う。“賢者の石”を手にしたダンテを、
狂乱にむせぶ悪魔が取り囲む。

Nobody
ノーバディ

知能が低く、名前もない悪魔だが、強靭な生命力と体力を誇る。また仮面を被ると巨大化し、高い攻撃力を持つようにもなる。



Rampart
城壁

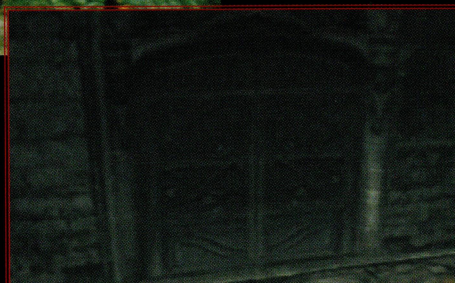
城壁の2階部分。初めて訪れたときと比べて変化は少ないが、空の色が不気味な色に変化している。

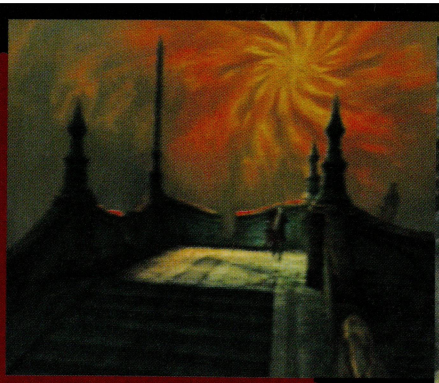


名もなき蛮狂の悪魔“ノーバディ”。
この怪物は、魔力を秘めた仮面をまとうと、
狂ったような雄叫びをあげて
二倍にも膨れ上がった。
異常な興奮状態にある怪物は、
半狂乱になってダンテに襲いかかる。

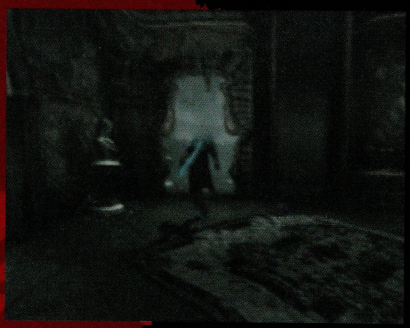


怪物どもが死に絶えると、
寝室へ通ずる扉の封印が
解かれた。





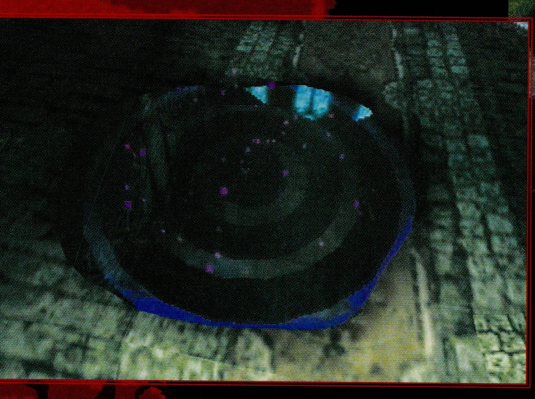






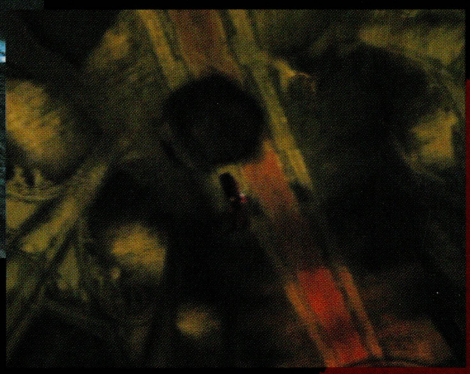




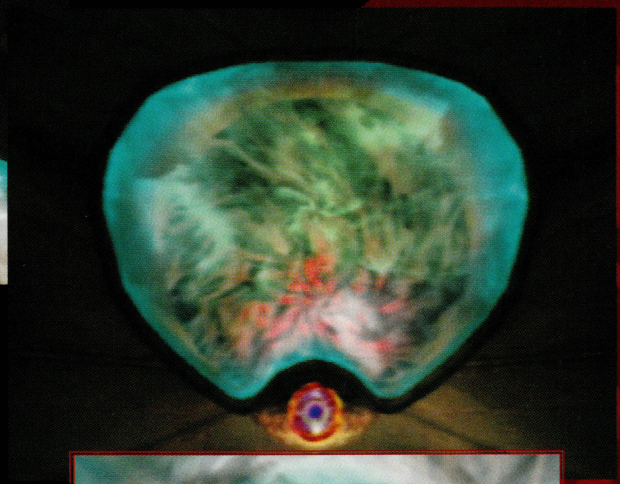


“磬声の石”を手に、
ダンテはそのまま大聖堂へと向かう。
床に滲む水たまりは、
エリキサに強く反応して
闇の波動を高まらせていた。

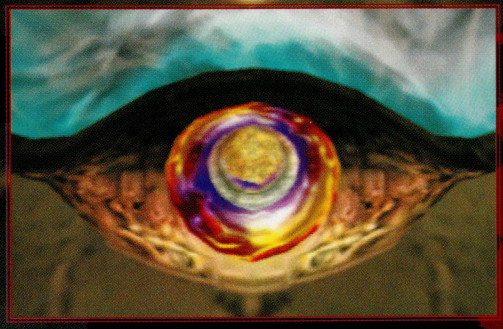


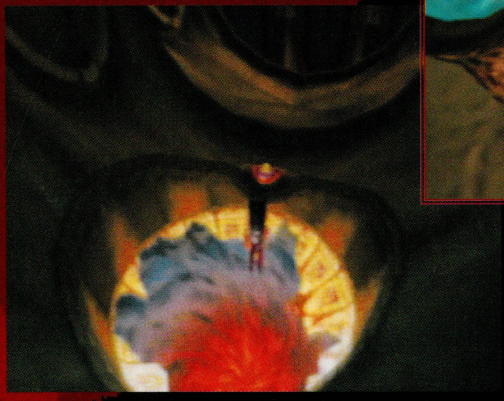






漆黒の鏡のような水面に飛び込み、
ダンテは再び異形の世界に挑む。
眼前には、邪悪な波動渦巻く、
魔界の門が口を開けていた。
“賢者の石”の力が、
門と引かれ合うように発動する。
魔界への門は、いま開かれた。





Dante opened the gate of the devil world with the "Philosopher's Stone". He didn't get lost and jumped into the devil world. To shoot the Mundus, Dante aims at a sacrifice, but Nightmare refused his way.

ついに魔界の門を開いたダンテ
仇敵、魔帝ムンドゥスを討つべく
贄の儀式の間を目指すが
またしてもナイトメアが
ダンテの行く手を阻むのだった

Mission-20

SHOWDOWN WITH NIGHTMARE

悪夢との対決









脈を打つような魔界の洞窟を進む。
フロストが待ち構える小部屋を抜けると、
贄の儀式の間へとたどりついた。



生贄の間は、壁という壁が
呪詛の文字で埋め尽くされていた。
不意に、ダンテを呼び止める声が響く。
誰あろう、トリッシュであった。



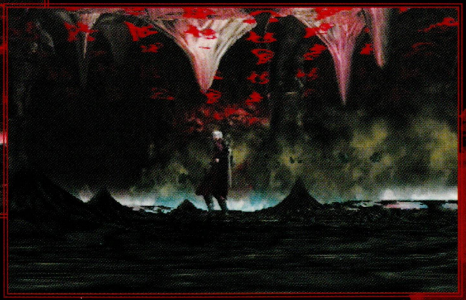
Trish
Dante!
ダンテ！

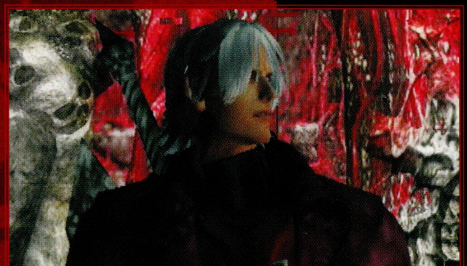


Trish
Dante! Help me!
ここよ　助けて！

Dante
Trish!!
トリッシュ！







トリッシュは何者かによって
呪縛の術をかけられていた。
ダンテが駆け寄ろうと動いた刹那、
部屋中の呪文が詠唱され、
強力な魔力の障壁がダンテを取り囲む。

地響きとともに現れたのは、
二度に渡ってダンテを苦しめた
黒い夢魔、ナイトメアだった。
その巨体が、ダンテの前に立ちはだかる。





Dante
Trish, stay back!
離れてろ！









ナイトメアとの激戦に集中するダンテは、
突然背後からの電撃をまともに受けた。
一騎討ちを邪魔する敵の影はない。
この場にいる、ダンテとナイトメア以外の存在…
ダンテを襲った雷光は、
他ならぬトリッシュが放った一撃だった。



Trish

You fool, you're so easy.

無様な姿だな！



Dante

Trish...You!?

まさか　お前？



Trish

Humans...what sweets. You should know better than to trust a stranger.

甘えた人間め　その愚かさを悔いるがいい

Your presence has become a hindrance to my master's bloody scheme.

お前は我々の計画にジャマなのだ



Trish

Now die!!

死ね！

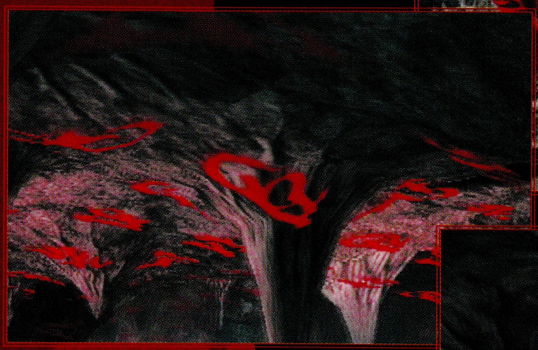


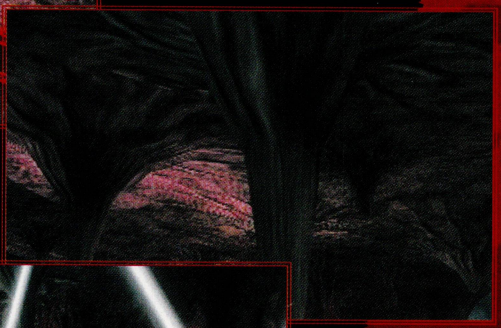




問答の余地はなかった。疑念を持つ暇もない。
ナイトメアの攻撃は休まることなく、
その中をトリッシュの容赦ない雷撃が飛び交う。
罠にはまったダンテは、2対1の闘いを余儀なくされた。





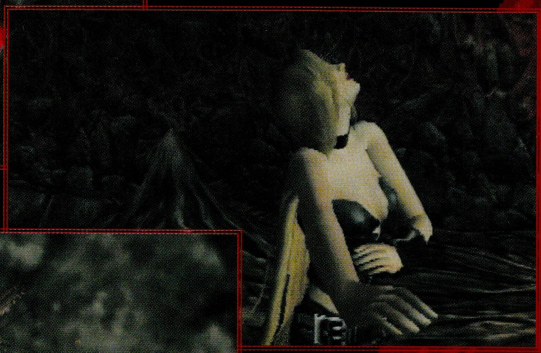






両者の攻撃を掻い潜り、
ダンテはナイトメアの核を攻め続ける。
やがてダンテの鋭い一撃がその急所を両断すると、
悪夢の塊は、絶叫を上げて沈み始めた。
その殻からは、断末魔の悲鳴のように無数の閃光が襲発する。
岩をも切り裂くその閃光は、四方をでたらめに破壊した。







閃光は、巨大な石柱すら破壊した。
崩れゆく岩の塊が、一瞬のひるみを見せた
トリッシュを押しつぶす。
あわやの場面を救ったのは、
彼女に自らの命を狙われていたダンテだった。









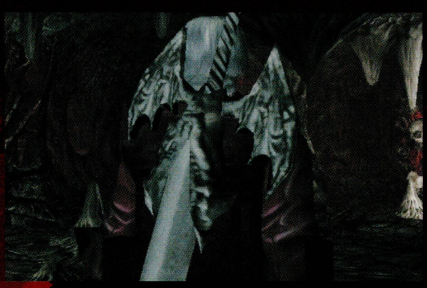
Trish
Dante!
ダンテ！



Trish
Dante...Why did you save my life?
なぜ私を助けた？



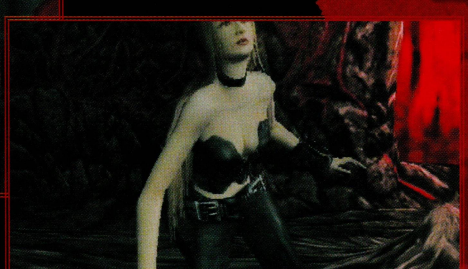
Dante
Because you look like my mother.
母さんに似ていた



Dante
Now get out my sight.
さあ消えな

The next time we meet, it won't be like this.
次はこうは行かない







Dante

Don't come any closer you devil!

寄るな悪魔！



Dante

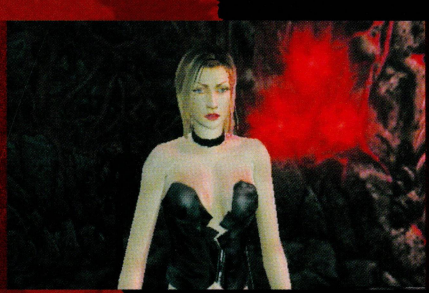
You may look like my mother but you're nowhere close to her.

その顔を二度と見せるな

You have no soul. You have the face, but you'll never have her fire!

魂の灯火が消えた　作り物の顔をな！





Mundus

You too have failed me, Trish.

失敗したな

You know the rules.

掟は知っていよう

The cave of devil world looked entirely like the body of a living being.
There was only one door inside, but it was shut tightly and connected to the heart.
Dante searched for a way to open the door and he wandered into the different world of the fetal movement.

トリッシュと決別して臨んだ魔界の洞窟。
その洞窟は、生物の体内のようだった
固く閉ざされた扉は心臓とつながっていた
ダンテは鼓動を刻む異世界をさまよい
扉を開く術を求めた

Mission 21

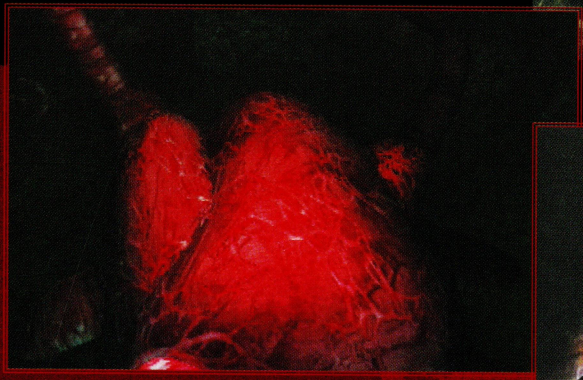
LIVING CAVE

生きている洞窟



洞窟の壁部は生物的なうねりを見せる。
脈動する洞窟の探索は、
さながら巨大な生き物の
体内を歩くかのようだった。







Underworld

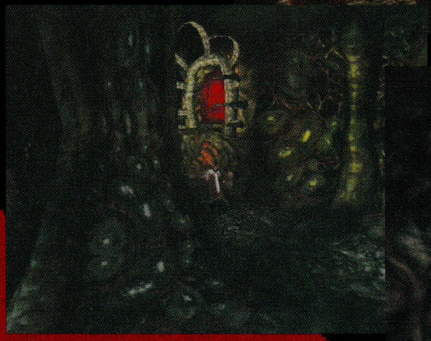
魔界

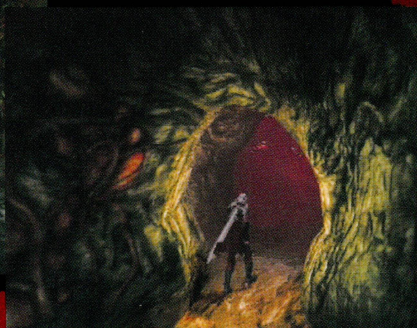
心臓や血管など、生物の体内にいる錯覚すら覚える魔界の洞窟。その内部には悪魔のほか、触手のようなものも待ち構えていた。





臓物と筋が複雑に
入り組んだ洞窟内には、
いくつか鍵となる筋が
あることに気付く。
ダンテは薄紅に
膨張した筋のひとつを
一刀の元に切り裂いた。
それに呼応して、
扉を閉ざしていた
骨片が戒めを解いた。







生物的な挙動を見せる洞窟内では、
悪魔だけでなく、通路までがダンテを襲う。
壁面から伸びた触手が、
隙あらば来訪者の血肉をすすろうとしていた。





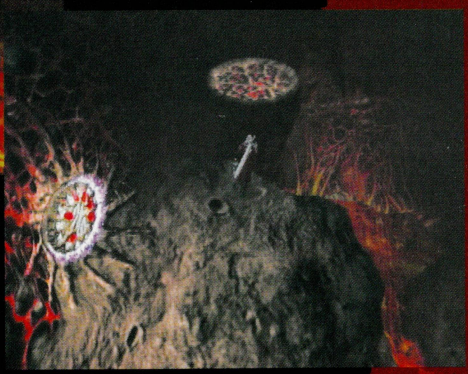


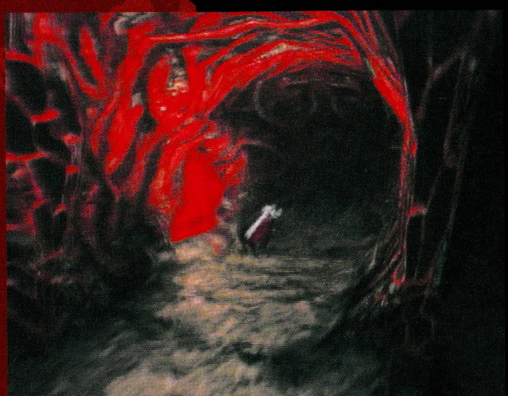




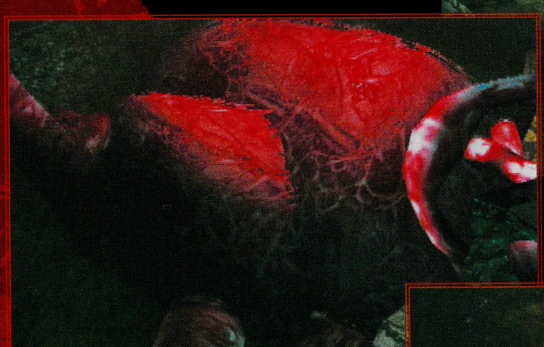


紋章に火を灯し、せり上がる足場を頼りに
洞窟の中心を目指す。
眼下に広がるのは、溶岩のごとき
灼熱の血の海だった。











洞窟の最深部に配された紋章を発動させると、
心臓が重く深い鼓動を刻み始めた。
鼓動とともに、封印が次々と砕け散っていく。
…かくして魔界のすべての封印は解かれた。
ダンテはついに最終決戦の場に臨む。

Dante was almost spotted by the Mundus, but Trish was taken up as hostage. Dante's movement was frozen by the two, and expected. Would Dante overtake Mundus to revenge his blood relationship? Mundus didn't move like a stone statue before, but now started moving as one.

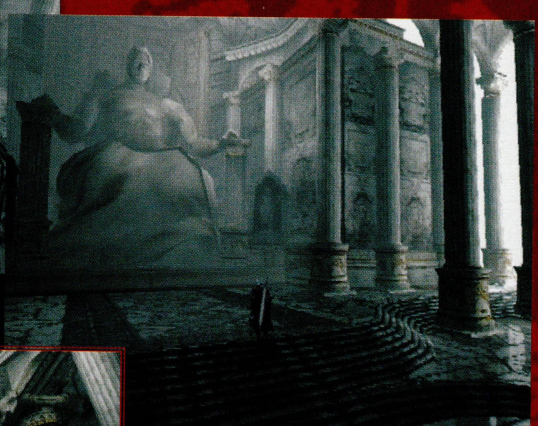
夢に見た仇敵との対面
だがダンテはトリッシュを人質にとられ
動きを封じられる
伝説に名を刻んだ魔界の帝王が今
動き始めた

Mission-22

LEGENDARY BATTLE

伝説の戦い





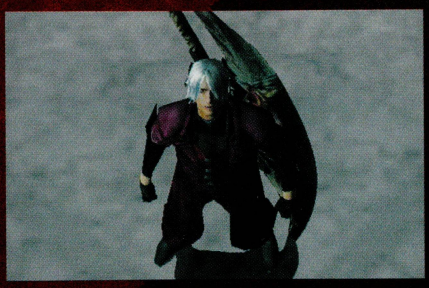


洞窟を抜けた先は、これまでとあまりにも違う
暖かな光射す荘厳な神殿だった。
時の流れから乖離されたようなその神殿に、
巨太な石像が鎮座する。
かつて父スパーダによって封印され、
2000年の時を超えて復活した、
魔帝の現世での姿であった。



Mundus

Again, I must face a Sparda
Strange fate. Isn't it?
再びスパーダの血と対面か　昔を思い出す



Dante

Strange and ironic that it will
end the same way.
きっと結末も同じだぜ



Mundus

Irony has favored you this time.
果たしてそうかな

Look there.
見ろ



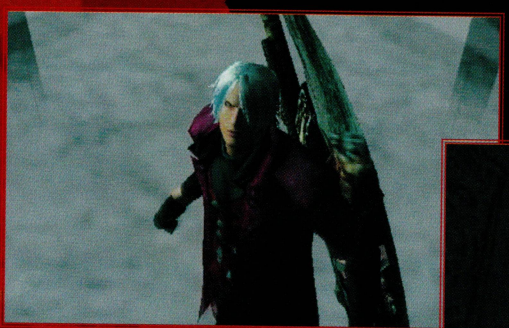


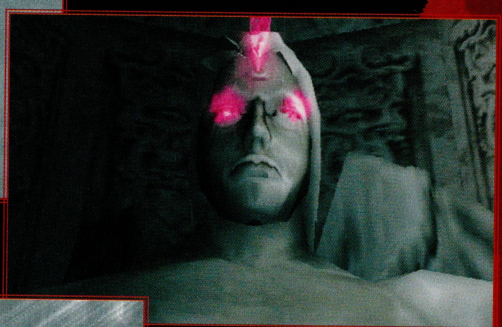


Dante
Trish!
トリッシュ！



Mundus
Don't even think about it.
Blink, she dies.
動くな　瞬きしても女を殺す







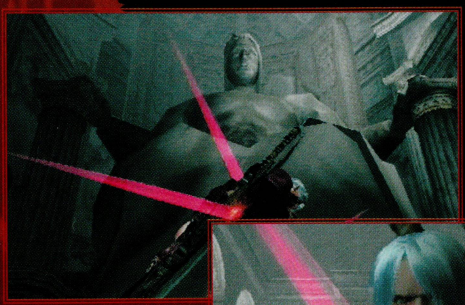
囚われの身のトリッシュを見たダンテに、
ほんのわずかな動揺が走った。
その小さな動揺が身じろぎを生む。
刹那、魔帝の放った無数の紅い光刃が
ダンテの体を貫いた。



Trish

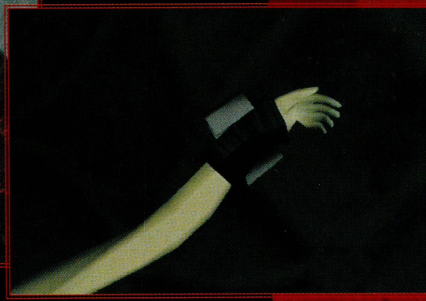
Dante!

ダンテ！



苦痛に顔を歪めるダンテの視界を
トリッシュがよぎる。
その手を戒める拘束具は外されていた。
故意か、偶然か…
深手を負ったダンテの意識は
答を導き出せないまま霞んでいく。







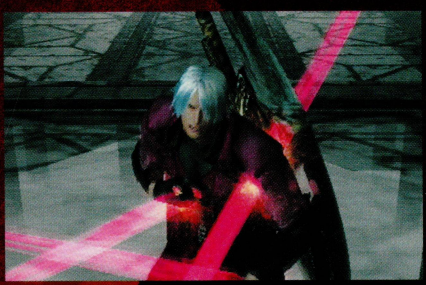
Mundus

Fool! So sad that humans will always be humans, no more.

愚かな　それが人間の限界なのだ

Has the Sparda blood been spoiled over the ages?

スパーダの血も腐ったものだな



Mundus

Now die!

死ね！

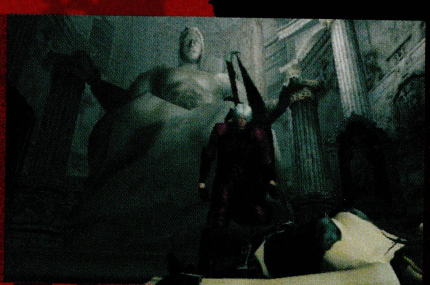








すでに朦朧としていたダンテに
魔帝のとどめの一撃が放たれた。
しかしその凶刃が霊いたのは、
とっさに身を呈したか細い肢体だった。



Dante

Trish...No!

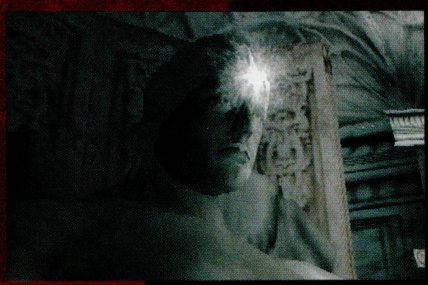
トリッシュ バカな！



Mundus

Useless scum...
役立たずめ

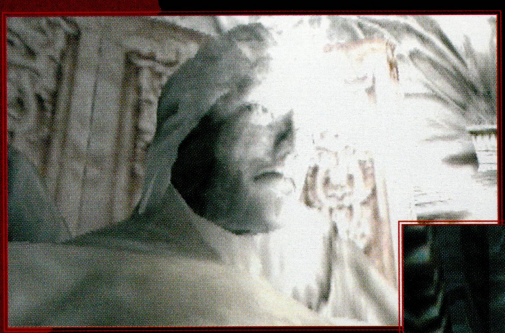
Failure is one thing but taking an odd behavior like that...
ジャマをするとは　とんだ失敗作だ

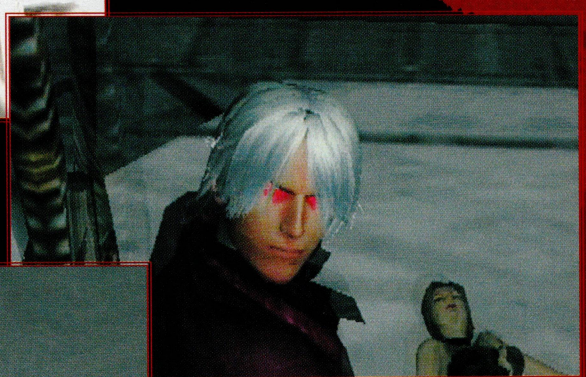


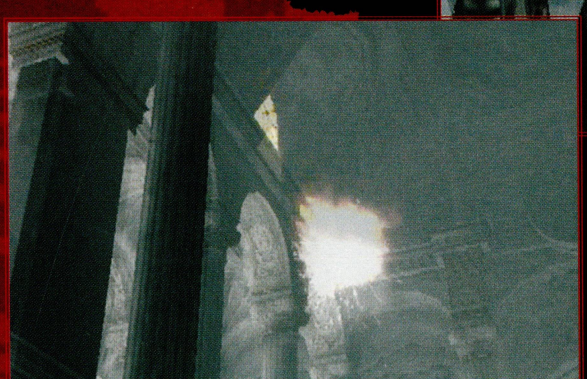
Mundus

What is the matter?
戦意喪失か？

It is time to end your pitiful life now.
では今こそ因縁の幕を引こう！







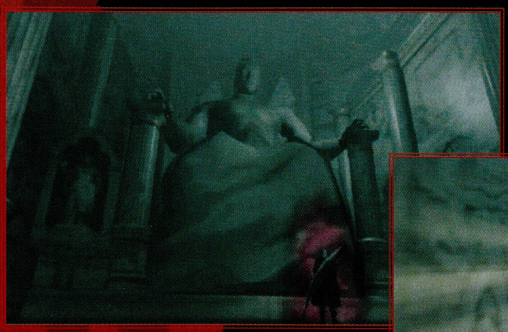
呆然とするダンテを
さらなる閃光が襲う。
その時、ダンテの瞳が深紅に染まった。
あたかも激情に燃え盛る炎のように、
闇の波動を開放した悪魔のように。
魔帝の放った閃光は、
この世ならぬ力に弾かれ、大きく軌道を変えた。

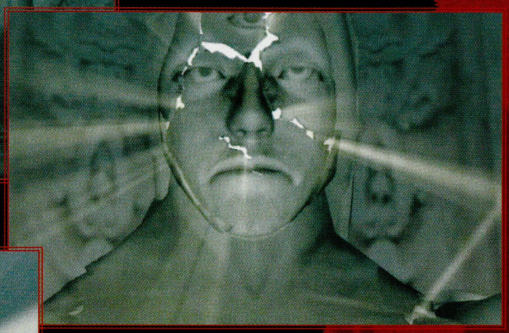


Dante

How much longer are you going to keep zapping?
いつまでも調子に乗るな

Come out! Show yourself Mundus!!
出て来い 魔帝ムンドゥス！











巨大な石像にヒビが走り、
体内からは数多の閃光が放たれた。
巨像は震動とともに崩れ落ちる。
神々しい光を帯びて、
魔界の帝王ムンドゥスがその真の姿を現した。



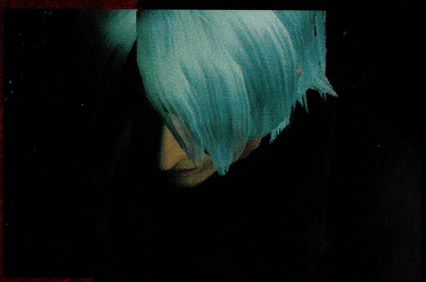


ムンドゥスが翼を羽ばたかせると、
神殿は一瞬にしてその存在を失い、
世界は星の海に包まれた。
広大な宇宙にただ両者のみが対峙する。



Mundus

Those eyes deep in them
I can see the same light as
in Sparda's eyes.
その目だ　スパーダと同じ　危険な光が見える



Dante

Why my mother?
母の仇…

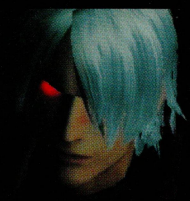


Mundus

That useless being?
あんな生き物

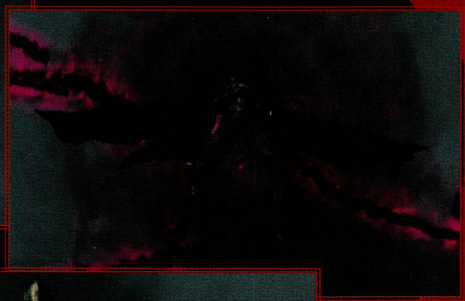
If you need a mother I can
create it as many as you want.
母が欲しければ　何人でも創造してやるぞ

Just like, I created Trish.
トリッシュのようにな

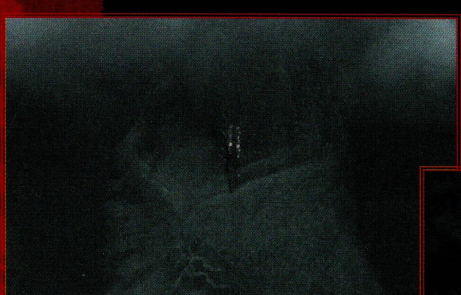


Dante
Silence!!!
黙れ！

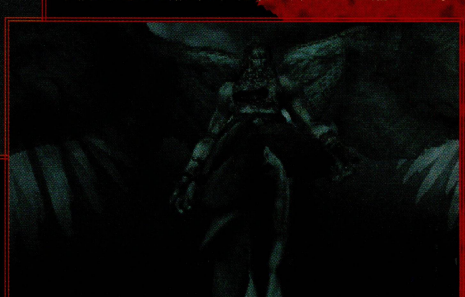






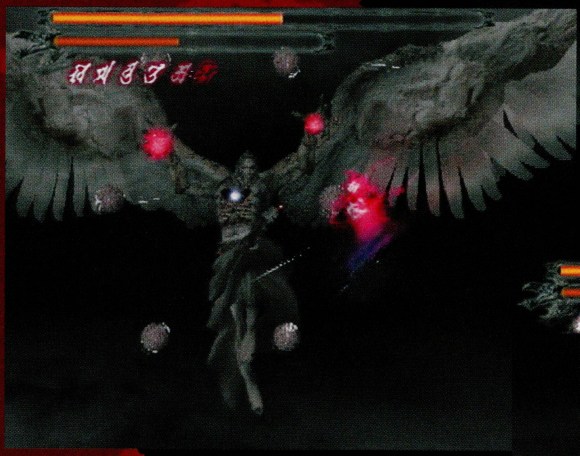


心身の深遠なる場から魔力を解き放ち、
ダンテはその身を魔人に変貌させた。
地を蹴り、無限に広がる暗黒の空へ飛び立つ。
その深紅の瞳に、
ただ魔帝の暗灰色の姿のみを映して。
人知を超えた領域で、伝説の戦いがいま始まった。



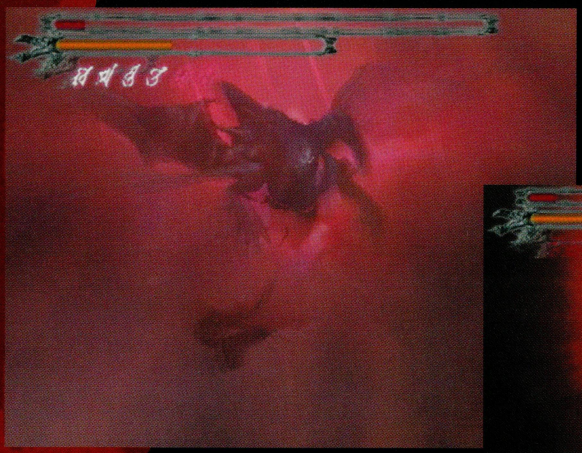


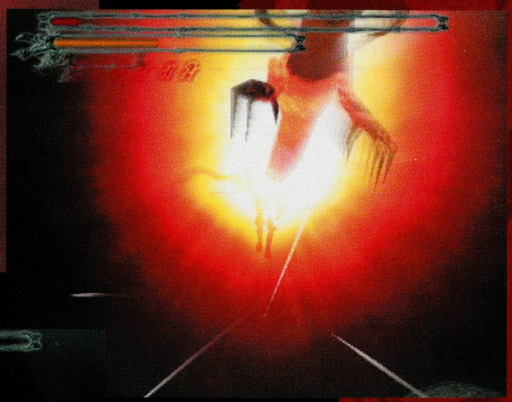








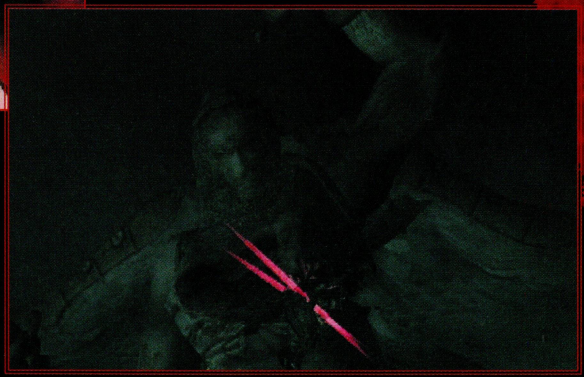


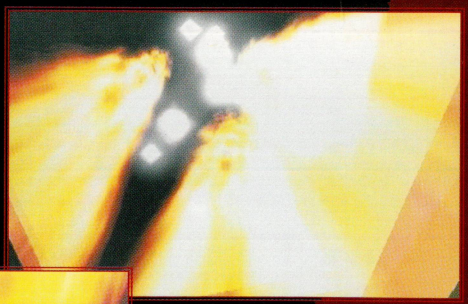






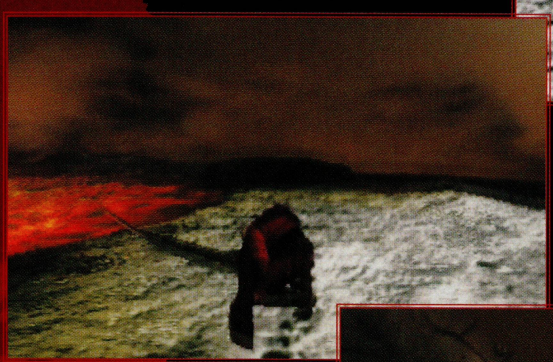
激しい空中戦を制し、
ムンドゥスを討ち取ったかに見えた瞬間、
赤い光刃が再びダンテを襲った。
激痛にバランスを崩したダンテは、
絶対的な力の差を見せ付けられるかのように
地へ叩きつけられた。



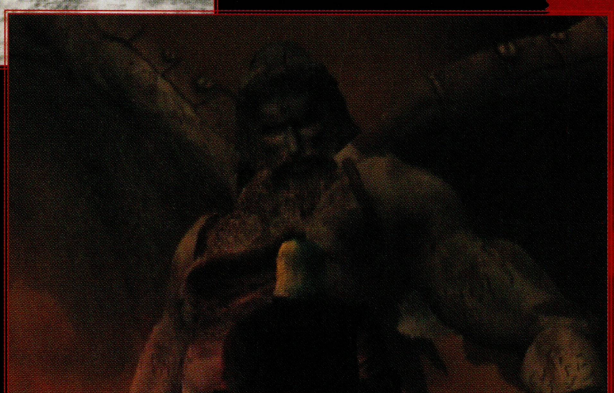








うずくまるダンテを追撃の火炎が襲う。
辛くも生き延びたダンテは、
死力を尽くしてよろめく足を立ち上がらせた。
眼前には溶岩の海が広がる。
後を追うように魔帝も地に降り立った。







溶岩の海に浮かぶ岩を足場に、
ダンテはひたすら銃を撃ち、剣を振るった。
己が持つ技のすべてをこの決戦にぶつける。
ムンドゥスもまた魔帝の名にふさわしく、
圧倒的な破壊力の光線や火炎弾、
吹き上がる溶岩までも繰り出して迎え撃つ。

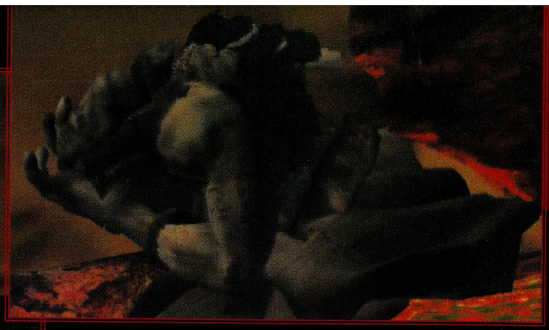












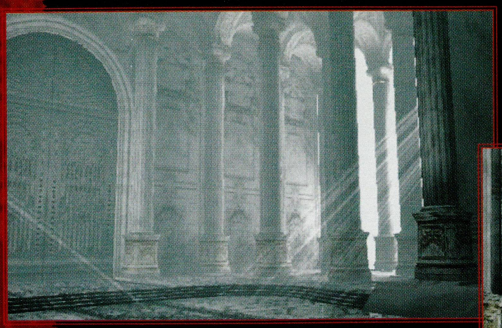
それは何度目に繰り出した攻撃だっただろうか。
無我の中に放ったダンテの斬撃が、
ついに魔帝の強靭な肉体に致命傷を負わせた。
破滅を察したムンドゥスが、
苦痛に蠢きながら虚空へと消え去る。
それが決戦の終止符となった。



Dark Emperor Mundus
魔帝ムンドゥス

魔界の帝王。ダンテにとって、母と兄弟の命を奪った仇敵である。









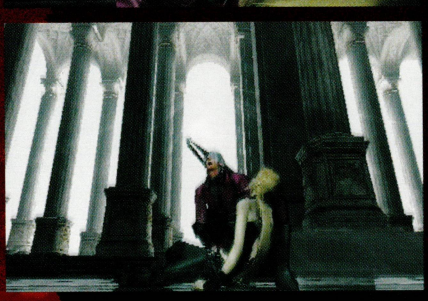




Dante

My mother risked her life for me...and now you too...

母さんも俺を守って死んだ



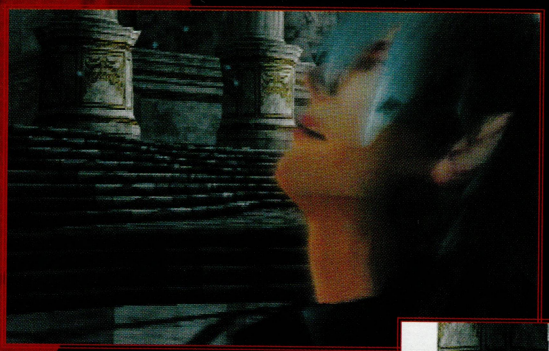
Dante

I should have saved you.

俺はお前を…

I should have been the one to fill your dark soul with light!

お前を暗闇から救えなかった！







もはや温かさを失ったトリッシュを抱いて、
ダンテは声にならない叫びをあげた。
震える指で、その亡骸にアミュレットを捧げる。
そして母の形見に寄り添わせるように、
父の形見“スパーダ”をその場に突き立てた。





Dante

This was my mother's and now I'm giving it to you.

母さんの形見だ　お前に似合うぜ







Dante

My father's also here now. Rest...in peace.

親父も見守ってる　安らかにな

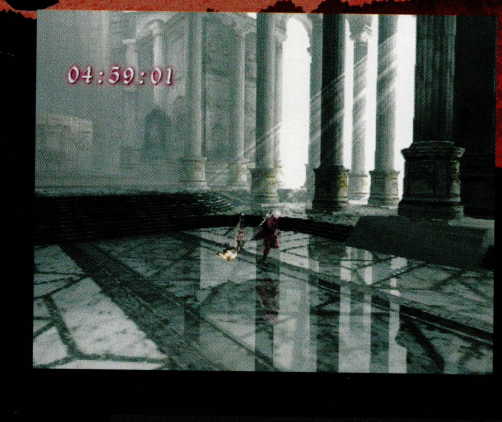
Dark Emperor, Mundus's last roar...
The death of Trish...
That was the meaning of the end of Dante's battle.
However, Dante had to escape quickly, for the old castle now started to collapse.

魔帝ムンドゥスの最期の咆哮
トリッシュの死
永い闘いはこうして終焉を迎えた
様々な想いが去来する胸をおさえ
ダンテは古城を後にする
古城もまた、最期の時を迎えようとしていた

Mission-23

MOTHER'S GUIDE

母の導き



トリッシュの最期を看取ったダンテは
手向けのアミュレットと魔剣を残し、
振り向かずに走り始めた。
古城が激しく鳴動する。崩壊が始まっていた。



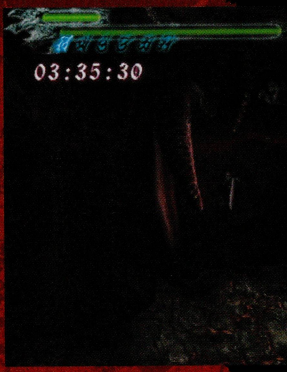






帰路を急ぐダンテに、
主を失ったことすら気付かない
悪魔どもが群がる。
哀れな魔の者たちは、
古城が崩壊するに至った今この時も
ただ虚しく来訪者の血を求めるのみだった。







まるで供養するかのように、
ダンテは襲い掛かる悪魔をすべて破壊する。
霧散する魔物たちの最期を尻目に、
ダンテは魔界を後にした。



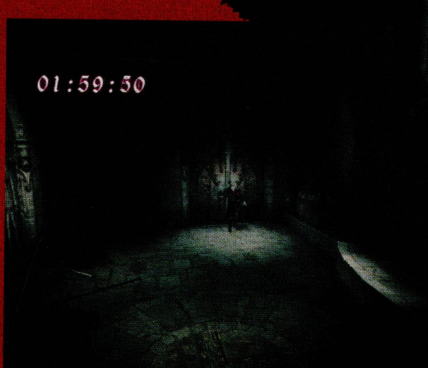




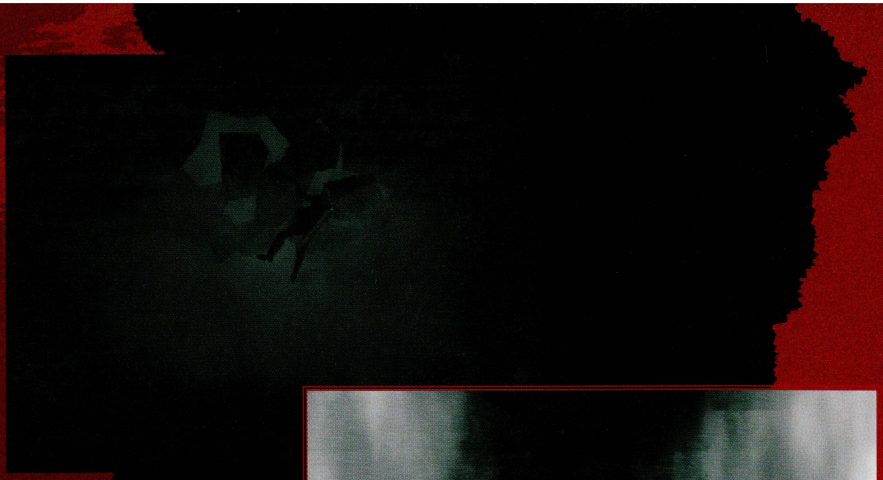
大聖堂から回廊を疾走する。
武器庫に入ろうとするも、扉は封印されていた。
崩れゆく古城に今なお残された呪いがダンテを阻む。
背後にはブレイドが忍び寄っていた。

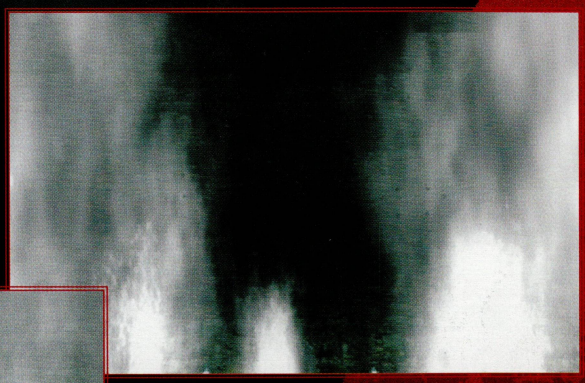


ブレイドを倒すと封印が解け、扉が開かれた。
しかし室内に踏み込んだ途端、
不意に足下をすくわれ、
暗闇の中へ引きずり込まれてしまう。

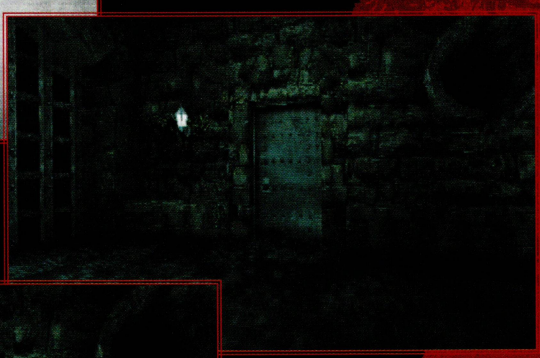












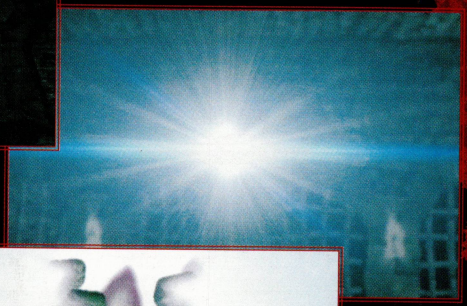


どれほど落下しただろうか。
地面に打ち付けられたダンテが
半身を起こして見回すと、
唯一の扉が巨大な岩にふさがれていた。



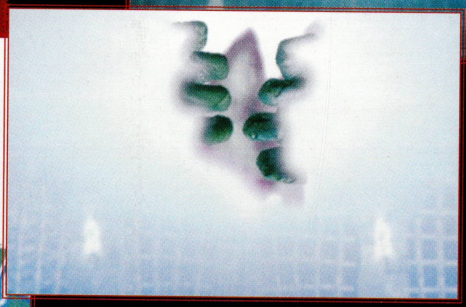






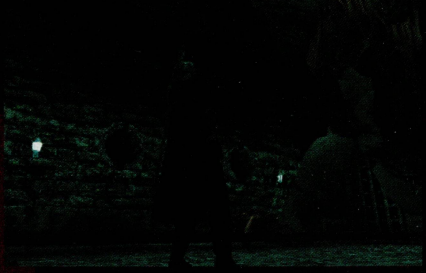
脱出する術を失ったダンテは、
巨大な殺意が迫っていることに気付いた。
…ムンドゥス。
それは紛う方なき、破滅したはずの魔帝であった。







Mundus
The gate has been opened.
魔界は開かれた
Dante you're not getting away.
ダンテ　もう逃げられんぞ
This is where you will die.
お前はここで死ぬのだ！



Dante

I'm not going anywhere.
逃げるかよ

Besides, there's no place to go; look around.
見な　もう出口なんかねえ

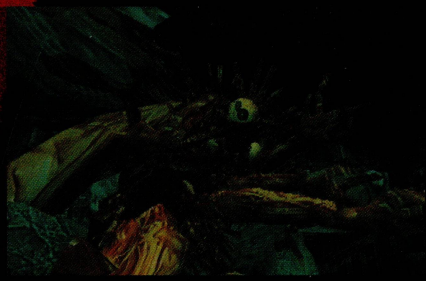
Dante

This will be your burial ground as well!!
だがお前も道連れだ！



ムンドゥスの身体は、すでに半ば崩れていた。
だがダンテの体力も限界に達していた。
満身創痍で繰り出す攻撃は、ことごとく弾かれる。
ダンテはかすかな戦慄を覚えた。

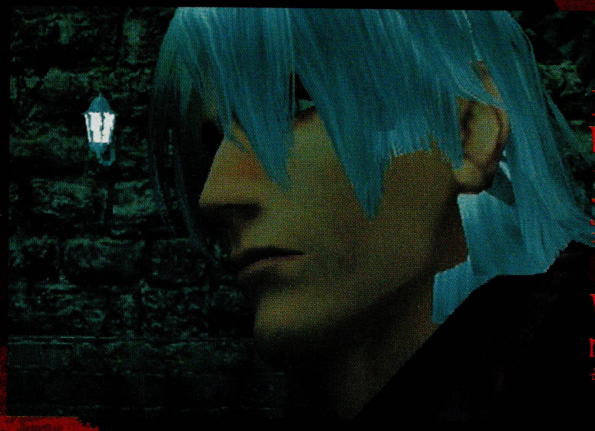




Mundus

Ha hahaha, what is the matter?
どうした

Here, you're powers are weak. HUMAN!!!
その程度か　人間め！



Trish

Dante...you will be okay...

ダンテ　諦めないで

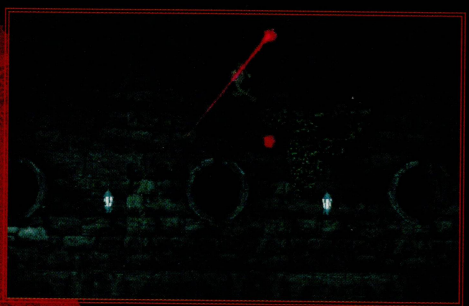
you can do it.

大丈夫よ

Dante

Wha!?...mo..., mother!!

母さん？





Trish

Dante, use my power!

私の力も使って！

古城の崩壊が迫る。
ムンドゥスに屈して散るか、
瓦礫に潰されるかの絶望的な状況だった。
その時、ダンテの耳に、
確かに母の声が聞こえた。
母に似た、トリッシュの声。
魔剣スパーダで時空を切り裂いて現れたトリッシュは、
すかさずダンテに向けて雷撃を放った。
自らの魔力の限りを、ダンテに託すように。





Trish

It looks like we have a winner.

決め言葉は？



Dante

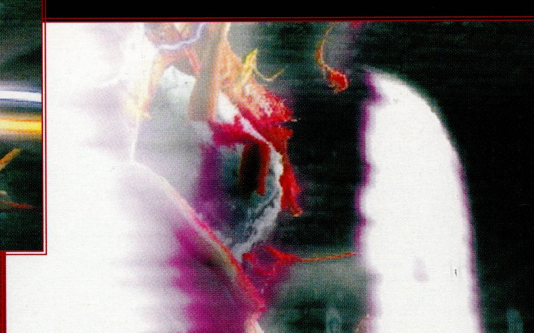
Jackpot!

“大当たり！”







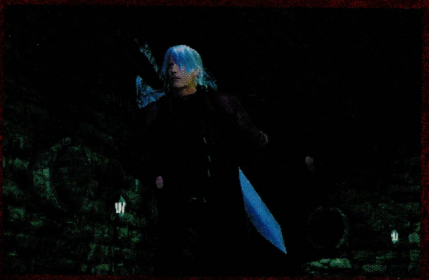




Mundus

Dante, I will return...
ダンテ　忘れるな

and I will rule this world!
いつか必ず現世に蘇るぞ！



Dante

Goodbye. and when you do come back,
あばよ　戻ってきたら

give my regards to my son will ya!
俺の息子によろしくな



Trish

Dante...I...I...
ダンテ　私…

Dante

Trish, devils never cry.
悪魔は泣かない

These tears...tears are a gift only humans have.
その涙は　人間の宝物だ



Trish

We're too late.
でも手遅れよ

Dante

No Trish...it's never too late.
いや　間に合ってくれた

…こうして、2000年超しの伝説の闘いは1人の魔剣士の鏡によって幕を閉じた。崩落する瓦礫の中、二人は分解寸前の複葉機に乗り込む。最後のチャンスを、その翼にかけて。





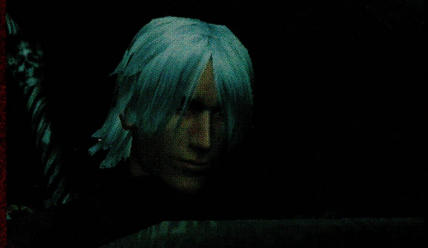
Dante

...and we humans never give up. Are you ready?

そして人間は諦めない　行くぜ！





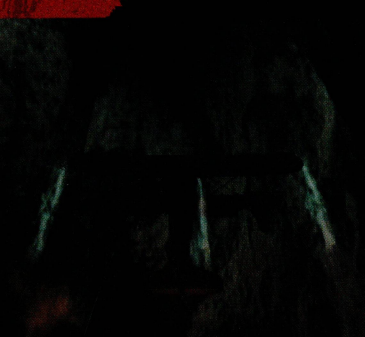


Dante

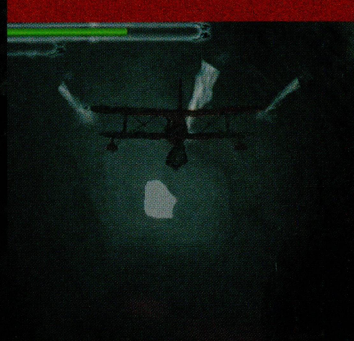
Hang on!

飛ばすぞ！

深紅の翼は、風を切って飛んだ。
迫る炎を振り切り、行く手を遮る岩を掠め、
希望に輝く青空の光に向かって。

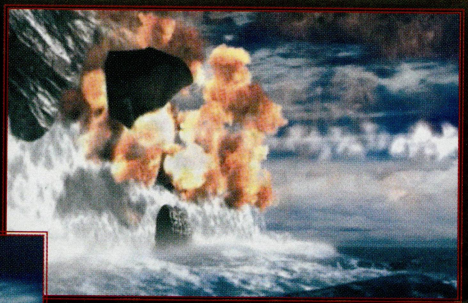






Epilogue











Yeeeha! Yeah!





The sky...so clear ...so blue
青い空　綺麗だわ



The sky is fair.
It'll always be above everyone's head no different.
青空は誰の頭上にも　平等に広がる



Like the sky...I feel like my heart is becoming clear
空のように　心が晴れて行くようだわ



Let's not forget though, the Underworld's evil is still alive. They will someday return.
忘れるな　魔界はいつかまた復活する



There's no need to worry right?
心配ないわよ

'Cuz the world has the legendary dark knight, Dante. ...
伝説の魔剣士ダンテがいるもの

and his sidekick.
その相棒もね





"Devil Never Cry"
"デビル　ネバー　クライ"

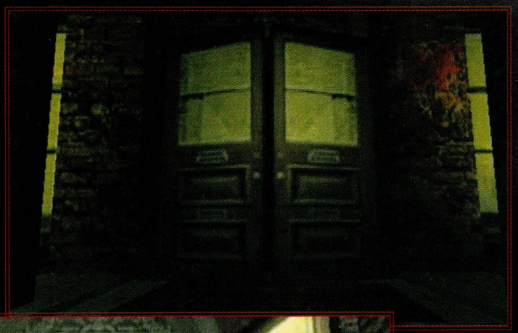
...yes... OK great.
Where's the place?
依頼ね　場所は？

Devil Never C

Devil Never Cry N

We'll be right there.
すぐ行くわ

This one has the password.
Sounds heavy.
"合言葉"の客よ　ヤバそうね

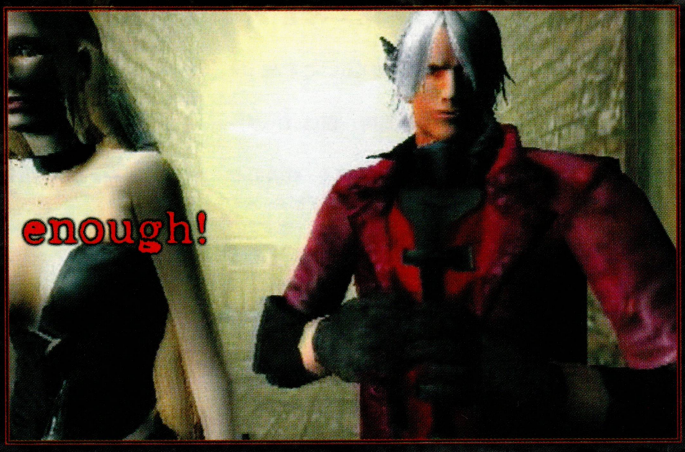




Okay let's get it over with in ten minutes.
Can't let a single one of those suckers live.
10分で片付けようぜ　クソどもを生かしちゃおけねえ



5 minutes!
5分よ



More than enough!
ラクショー!

『デビル メイ クライ』のプロデューサーによる

特別対談
Dialogue

期待の新作『Devil May Cry2』は、開発陣をほぼ総入れ替えで制作されているとのこと。前作のプロデューサーである小林さんですら、『2』の情報をほとんど知らないという。そこで巻末付録として、小林さんと『2』のプロデューサーである田中さんの対談をお願いした。



田中剛
株式会社カプコン
第一開発部　プロデューサー

2001年入社。
「Devil May Cry 2」が初のプロデュース作品となる。

小林裕幸
株式会社カプコン
第四開発部　プロデューサー

「DINO CRISIS2」「Devil May Cry」に続き最新作「biohazard」でプロデューサーを担当。

■『デビル メイ クライ2』版ダンテのイメージと新キャラクターの登場

小林 裕幸（以下小林）：ちょうど1年前くらいですか、『デビル メイ クライ』が発売されたのは。

田中 剛（以下田中）：そうですね。当時、僕はユーザーの一人として楽しんでいました。

小林：そして今年、このメモリアルアルバムと、10月のサウンドDVDブックが発売される。これで『デビル メイ クライ』という作品が本当に渡せるってところで、冬に『2』の発売になるんだけど…。『2』は主にどのへんが変わっているの？

田中：まず主人公はやっぱりダンテで変わらず。ダンテ自身の設定も『1』と変わらないけれど、今回は彼をちょっとタフにしてみました。

小林：タフというと？

田中：『1』以降もデビルハンターを続け、たくさん仕事をこなしてきたと仮定して、経験的、体力的にもタフになったイメージを最初に作ったんです。

小林：人間として熟成してきたみたいな。…半分悪魔ですけど（笑）。

田中：ま、実際に歳をとるかは別として…。あと舞台ですが、今回はフィールドを外へ広げました。『1』は屋内がメインだったけど、今回は街のなかで戦ったりもする。ここがいちばん違う印象を受ける部分だと思います。

今日帰って30分ダンテ、みたいな感覚で気軽に遊んでほしいです。



小林：なるほど。街中だけでも全然ぱっと見のイメージ違うからね。
田中：ゴシック調の雰囲気は引き継いでますけど、街の建物や灯が持つ、温かさや色合いを一緒に感じてくれたらいいなあと。
小林：ゲームシステム的な変更は？
田中：ダンテのほかにもう一人、プレイできるキャラクターを作りました。
小林：え!?　誰なのそれ。スパーダ？　トリッシュ？
田中：そのどちらでもないです（笑）。新たに起こしたキャラクターなんですが、名前はルシア。ダンテとの関係や目的、正体はお楽しみってことで…。
小林：じゃあトリッシュはどうなったの？
田中：さあ、どうなんでしょう（笑）。
小林：ははは。いろいろ含みがありそうですね。じゃあ2人を主人公にしたことで、どんな感じでゲームが進むのかを聞きたいな。
田中：まずどちらからでもスタートできます。だからシナリオが2つある感覚でいいのかな。もちろん1つのシナリオをクリアすれば全体のストーリーがわかるように注意して作っていますよ。だけどそれだけでは「何故だろう」っていう謎が、所々に残るんですよ。だから両方プレイしてほしいですね。
小林：まったくの別物語ではないんだ。
田中：そうですね。それぞれ謎が残るように、また逆に謎が解けるように2人を絡めなきゃいけないんで、シナリオの調整はかなり細かくやりました。
小林：どちらを選んでも同じ舞台で、それぞれのキャラクターが進むだけにはなってないよね？
田中：ダンテとルシア、それぞれだけが進める場所を用意してますし、それによって違うミッションを設けてます。また、出現する悪魔もところどころ分けているから、常に新鮮な気持ちでプレイできると思います。
小林：そうなるとボリュームは単純に1.5とか2倍近くにもなるんじゃない？
田中：両方解いた感じで言うとそれくらいになるでしょうね。
小林：その大ボリュームのなかに、『1』をよく知っていると深く楽しめる要素って隠れてる？
田中：「スパーダ」は、シナリオ中のひとつのキーワードですね。今回のダンテの仕事のきっかけでもあります。
小林：お父さんは絡む、と。でも、なぜまた父親を？
田中：僕の中でのダンテって、父親にどこかコンプレックス持ってるんですよ。伝説の剣士の息子だからって、「なんで“スパーダの息子”って呼ぶんだよ!!」って思ってるみたいな。じゃあ今回ダンテがタフになったとすれば、自分と父親との距離感はどうしてるのかも表現したかったんです。
小林：なるほど。そういえば、店の名前はどっちにするの。デビルメイクライなのかデビルネバークライなのか。
田中：その前に、店が出るかって話ですね。それは予想してほしいなあ。
小林：出る出ないも物語に関わってきそうだね。プレイできる日を待つしかないか（笑）。

■アクションゲームを楽しませる創意

小林：ゲームのキモであるアクションは、どんな変更をしてるんでしょう。特にダンテが気になるな。
田中：ダンテのアクションはかなり増えてますね。E3のムービーで流した、壁を登ることもできます。
小林：あれ、カッコイイよね。他のも楽しみです。
田中：まだまだ開発の途中のアイデアもあるけど、僕ら第一開発部が考える「カッコイイ」と思えるアクションを、どれだけ増やせるかを重点的に研究してます。例えば『2』では銃を2方向に撃てるようにしてるんですけど、その1つ1つのポーズにはかなりこだわってる。前方向だけじゃなく、両手を交差させて撃ってみたりだとか。
小林：それはいいねえ。でも基本のアクションやプレイ感覚まで変わっちゃったりしない？
田中：プレイする分には前作をやった人も違和感がなく遊べる程度の変更にしようと思っています。だからあまり心配しなくていいと思いますよ。壁を登るのも含めていっぱいアクションを増やしてますんで、その部分をより楽しんでほしいですね。何かに乗せて戦うこともできるようにしようかと考えてますし。
小林：その「何か」はお楽しみ、と（笑）。そしてそこにルシアのアクションが加わるんだ。
田中：とりあえず接近戦向き、ということで。

小林：プレイの幅もかなり広がりますね。
田中：そうですね。キャラの特徴も変えてますし。かなり違う感覚で遊んでもらえると思いますよ。

■かっこよさを選ぶか、プレイのしやすさを選ぶか

小林：店壊して来たトリッシュにいきなり剣を刺され、それで同じ敵を倒す共通目的があったから目的地へ急行する…。意外な展開ってのも『デビル メイ クライ』の面白さでもあるよね。
田中：そんなことしないだろう、っていう展開が確かにありますね。でもそれは今回自分でシナリオ考えてみて、やっぱりすごい悩んだところでした。シナリオの長さも「あれ、もう終わっちゃったの？」っていう展開だけは避けたかった。でも多くの意見があるなかで、「続編だったね」って片付くものにはしてないつもりです。そのうえで僕らは、よりアクション性をもっと高くしたものを作ってる。
小林：アクション性を高めるのはいいけど、『1』をプレイしたことがない人でも楽しめるのかな。
田中：オープニングを見てもらえれば、ダンテって何者かっていう部分もすぐわかります。『2』から始める人でも、すんなり入っていけるように。
小林：あと心配なのは、2つのシナリオが絡み合うことで複雑になったりすることは…。
田中：ないと思いますよ。あくまでも、『デビル』はアクションを楽しんでほしいゲーム。物語はスパイスとして楽しんでほしいと思ってます。
小林：確かに楽しんでほしいのはそこだね。
田中：だから謎解き云々よりもアクションを重視しています。プレイヤーがとにかく次へ次へ進みたくなるのが理想ですね。
小林：『1』のシナリオとのつながりを気にすることはなかったのかな？
田中：主人公ダンテの物語の一編と見れば、『1』のシナリオと無理につなげることはなかったんです。某スパイ映画シリーズみたいに。シナリオをつなげていくと、どうしても突き抜けたプレイ感覚が減ってしまうんですよ。これが痛い。
小林：確かにそうだね。主人公とかキーワードとなる土地や物が残っていればそれでシリーズは成立するし。
田中：そうなんです。だからシナリオを書くときは、共通話題である主人公、ダンテを外さなければいい。でなければまったく違ったゲームになっちゃうと思うんです。やっぱり『デビル』は“ダンテ”、“アクション”、そして“カッコイイ”。この3つをしっかり作った上で、他の部分に目を向けていこうと。
小林：だから、『デビル メイ クライ』という物語の世界観は変わらないけれど、まったく違う側面から入れる作り方をしてる、と。
田中：前の作品の良かった所、足りなかった所をしっかり認識して開発する。そういう意味もあって、チームのメンバーもすべて変えて開発することで、逆に良い風になって突き抜けられるようになってほしいですね。
小林：その開発のことでだけれど、好きに作りましょうっていう最初の話から今までに苦労したことってどんなところだった？　以前壁蹴りとかビルから降りる映像見て「すげえ」とか僕は周りと話してたけど、実際のところあそこまで進めるのは大変だったんじゃないかな。
田中：映像そのものは、自分がユーザーのときに「こーゆーことやりたいよね」とか思ってることを分かってもらう意味でも作ったものです。
小林「デビル2はこんなカンジ！」みたいな。
田中：『2』作るときには、「高い所から飛び降りようぜ」っていうのが早い段階からありました。それをとりあえず30秒くらいで作ってみて、それをブラッシュアップしたのが、今ホームページでも掲載してるE3のムービーです。でも、そうしたひとつの方向指示器みたいなのを作っておくのは、かなり大事だと思うんですよ。迷ったときはここに戻ろう、っていう共通言語になりますから。
小林：全員の「カッコイイ」ってイメージがそろってないと、半端なものになってしまうからね。
田中：そこまでは良かったんですけど、その後の作業が大変でした。



『2』から入った人も、その後で『1』に興味を持ってもらえたら理想ですね。

片方しか解かない人もいると思うけど、それに対してはどうする？



小林：もしかしてカメラの問題？
田中：そうですね…。ダンテはどっから見てもかっこ良く見せないといけない。これが結構シンドイ。“別角度から見るとかっこ悪いから作り直し”とかね。う〜ん、これはまだまだ課題ですよ。
小林：3Dゲームの大変なところで、アクションゲームやるときは必ず悩みますよ、カメラは。そしてかっこよく映すほど、プレイしづらいカメラになってしまう。これって最初から相反する宿命みたいなもので、『1』でも同じ視点で「かっこいいよ」と「ツライよ」って両極端に割れた。
田中：しかも開発中はプレイヤーがどこで何してるかわからないんですよね。“そこにプレイヤーがいる”、と仮定して作ってるから、かっこいいと思ったものが実は何でもなかったこともありますし。
小林：そこである程度、無難な視点を選ぶか、割り切ってかっこよさを選ぶのかを、試行錯誤しながら決断していく。『2』も同じだよねえ。
田中：そうですね。試行錯誤をくり返して、最終的に作り手から見たベストの答えを出してる。だからちょっとやってみて「こんなんダメや」って言われても、何百回も考えて決めたことだから、それはそれで受け止めてほしいですよ（笑）。

■プロデューサーから見た理想形

田中：『1』では剣だけで戦う人がいれば、イフリートばっかでやる人もいますよね。
小林：あれは剣がいいか、拳がいいのかはユーザー次第。好きなほうでやればいい。やっぱりやってる人はどれが好きかっていう楽しさはある。そこは自由にやってくれたらいいと思う。『1』はオーブをためて技を取得できるけど、技を得る、得ないや使う、使わないもすべてユーザーまかせ。これもゲームのいいところ。
田中：一辺倒じゃない懐の深さがありますよね。僕はゲームは気楽なものであってほしいんですよ。この後どこまで突き詰めるかはその人の資質。今までゲームやったことない人がゲーム好きになったならうれしいし。ほんとにゲーム好きな人が賛否両論によってくれるのもうれしい。人によってはストレス解消でもいい。いろんな人が入れるようにしてるつもりです。難しくてちょっとはとっかかりにくい部分はありましたが。
小林：操作が難しくて苦手な人にはひたすらボタン押してれば勝手にアクションが出るモードを用意しましたし、それはそれで楽しめる。物足りない人は、車のマニュアルの面白さを遊んでくれたらいいなってことで両方用意したんです。『2』はどんな感じ？
田中：僕らはどちらの人でももっと満足できるよう、まず最初にとっつきやすく、でもレベルの高い人でも満足できる仕組みにはしてます。
小林：『1』とは違う仕掛けはちゃんとしてあると。
田中：気がついたらうまくなってる仕組みにはしたいと思います。やっぱり難しいから入り込めなくなるのだけはイヤなんです。
小林：ミッション制の良い所は、1日1ミッションでもプレイできること。解いた後でも飽きずにちょっとプレイできるのがアクションゲームのよさだし、この『デビル メイ クライ』の魅力だよね。
田中：最近、『1』の再評価が盛り上がってるようなんですよ。それ見てると今始めたって人もいれば、謎が解けないから教えてとか言ってる。ほかにも、知らないなら『1』をやり込んでおけだとか、売っちゃったけどまた買っちゃったって人もいるのを見て、なんか微笑ましいっていうか、いいなあとか思ってまして。
小林：うん、『2』買って『1』も再評価してくれたらな、なんてことも思う。
田中：そうですね。それで期待して待ってるだけじゃなく、『1』をひたすらやりこんでもらって、より『2』を深く味わってもらうのが一番理想ですよね。

Devil May Cry2 Preview



In a time, long since past...
In an age of darkness, when the Earth was overrun with demons and humans were powerless under their rule...
Humanity's hope lived in a demon named Sparda.
With a spirit unlike any other, and wielding the sword that bore his own name, Sparda eradicated the demons.
And now, the legend of Sparda has been inherited by his son.
His name is...Dante!

悪魔も恐


'til next time, son of Sparda.
I've got something that I need to take care of...
れる男が、再び。
..... to be continued.

Devil May Cry Memorial Album
"Precious Tears"

staff

Editor : Haruo Sato
Proofreader : Teruhiko Kimura
Product Manager : Hirofumi Nakamura

Composition : STPP CO.,LTD.

Design&DTP : STOL CO.,LTD.

Photographer : Takaaki Moriya

Supervisor : CAPCOM CO.,LTD.
Hiroyuki Kobayashi
Hideki Kamiya
Tetsuya Ohno

発行:2002年9月19日　初版

発行人:辻本春弘
編集人:垣貫真和

制作・発売
株式会社デジキューブ
〒150-0012
東京都渋谷区広尾1-13-7
恵比寿イーストビル
TEL　03-3444-5765
FAX　03-3444-5940

発行
株式会社カプコン
〒540-0037
大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

印刷:凸版印刷株式会社

落丁・乱丁本はお取り替えします。
本書の全部、あるいは一部を
小社からの承認を得ずに無断で
複製することは、いかなる方法においても
禁じられています。
ゲームの内容に関するご質問には
一切お答えできませんので
あらかじめご了承ください。

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-88787-055-8　C0076

©CAPCOM CO.,LTD. 2001
ALL RIGHTS RESERVED.
©2002 DIGICUBE CO.,LTD.

